

600 ptas. revista de videojuegos de PC Año I • Nº4 • 1992

Atrévete con nuestra espectacular demo del Wizkid

Incluye disco de 3 1/2'

CURSE OF ENCHANTIA

A las puertas de la fantasía

Como llegar al final del Ishar y Heart of China

ASHES OF EMPIRE

ASHES OF EMPIRE

Real como la vida misma

Sensacional poster de regalo: TRACY, LA CHICA DEL ETERNAM

8 414090 201261 00004

np Editorial Nueva Prensa S.A.

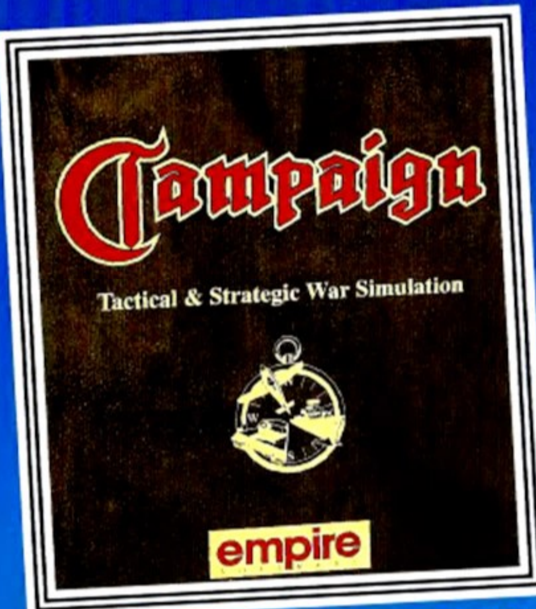
EMPIRE

MEGATRAVELLER 2



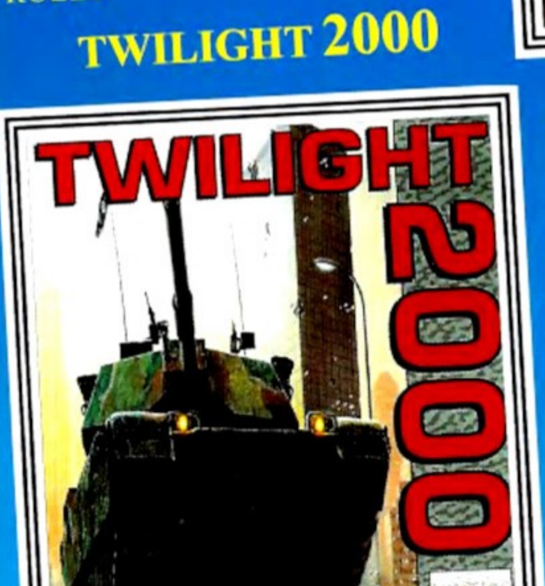
VIAJA Y EXPLORA 127 MUNDOS PARA OBTENER LA MAYOR EXPERIENCIA EN JUEGOS DE TODA TU VIDA: ¡LA MEJOR AVENTURA DE ROLES ACABA DE MEJORAR!

CAMPAIGN



EL SISTEMA DE JUEGO DE GUERRA MAS SOFISTICADO JAMAS IDEADO PARA EL ORDENADOR PERSONAL, QUE UTILIZA UNA PRECISA INFORMACIÓN DE TRANSFONDO DE CAMPAÑAS Y BATALLAS INDIVIDUALES DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL.

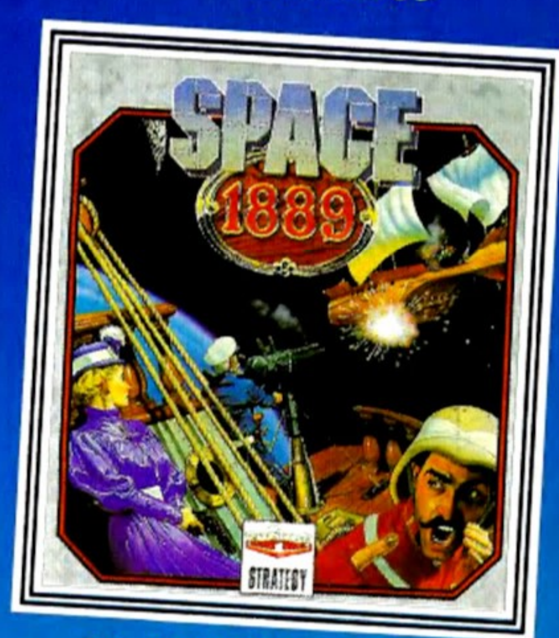
TWILIGHT 2000



LA LEGION NEGRA SE HA HECHO CON EL PODER EN LA HORA MAS OSCURA DE POLONIA. LOS SUPERVIVIENTES DE ESTE HOLOCAUSTO NUCLEAR PREDICARON QUE LA GUERRA HABIA TERMINADO. POR EL CONTRARIO, ACABA DE COMENZAR...

PRESENTA....

SPACE 1889



LA AVENTURA DE MISTERIO/ROLES, QUE COMBINA LA HISTORIA Y LA CIENCIA FICCIÓN BASADA EN EL POPULAR JUEGO DE ROLES DE GAME DESIGNER' S WORKSHOP.

MILLENNIUM 22



PRUEBA TUS HABILIDADES ESTRATEGICAS Y TACTICAS AL MÁXIMO. ¿ERES CAPAZ DE MANIPULAR RECURSOS, MATERIALES Y PROVISIONES EN UN SISTEMA SOLAR HOSTIL PARA AYUDAR A SALVAR LA TIERRA?



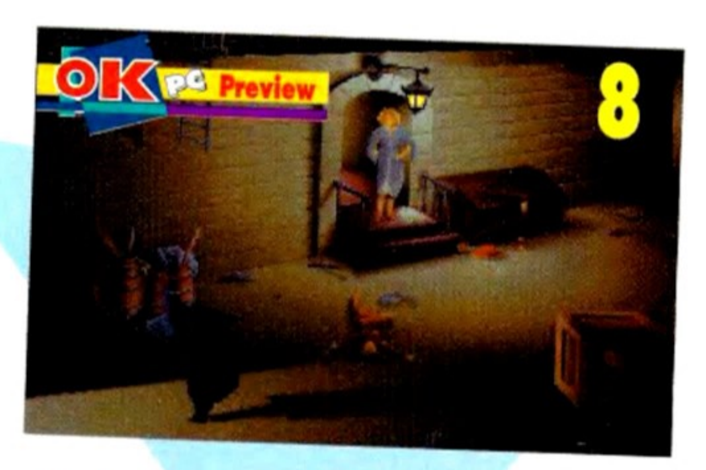


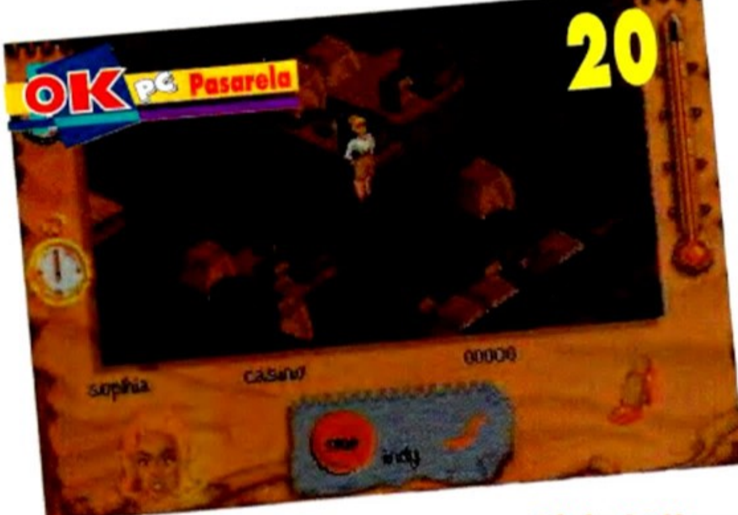


División SOFTWARE

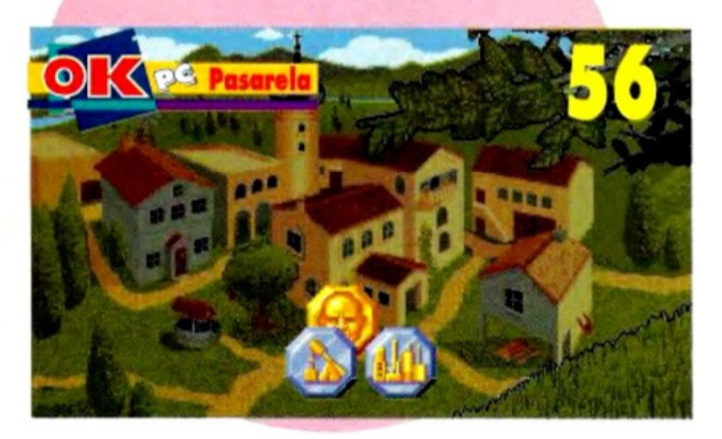
Marqués de Monteagudo, 22 bajo
Telefs. 361 04 32 - 361 05 29
Fax: 361 26 06
28028 MADRID


OK PC


OK PC Preview
8


OK PC Pasarela
20


OK PC Pasarela
26


OK PC Pasarela
56


OK PC Tricks & Tracks
76
ME GUSTARIA TANTO IR CON VOSOTROS !

Y también:

Nuestros de anunciantes:

OK PC LA REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA PC

Con las primeras gotas de lluvia y el frío clima que precede al invierno, un mes más volvemos a entrar en comunicacion con vosotros. Recogemos el dificil testigo de crear día a día una revista mejor con el único convencimiento de que siga siendo vuestra preferida. Pasemos a "caldear" el ambiente sin más dilación.

Encendemos la mecha con tres apasionantes previews de juegos aún por llegar, pero que serán números 1 con toda certeza. Encantamientos, crímenes o restauraciones del universo son los temas donde tendréis "miga" para elegir y disfrutar.

Este mes la sección de pasarela contiene varios juegos de auténtico relieve que os describimos con todo lujo de detalles para que podáis realizar la mejor de las elecciones. «Global Effects», «Risky Woods», «Crime City»... y un montón de títulos que están pensados para la gente que está hecha de una pasta diferente. Aviones, galaxias, mundos por descubrir o conquistar, todo esto y más tiene cabida dentro de nuestras páginas de presentación estelar.

Tricks & Tracks, hace la disección perfecta de «ISHAR» y pone en tus manos el secreto oculto de las habitaciones del palacio de Valathar. En «Heart of China» entra en juego la filosofía oriental con la imprudencia occidental, pero nosotros te proponemos una manera más sencilla de finalizar la aventura.

Si alguna vez tuviste problemas de memoria OK Connection evitará que pases por la consulta de ningún médico. Además CD-ROM para la banda de Carmen Sandiego y otras sorpresas que quizá no imaginas. Pero no olvides que el próximo mes habrá mucho más, hasta entonces no volveremos a encontrarnos, bye, bye.

WIZKID, un atractivo rompecabezas

Para instalar la demo y disfrutarla a tope necesitas que tu ordenador tenga ciertas características, como:
PC 286 o superior.
640k de RAM libres. Disco Duro.
Unidad de disco: 3 1/2".
Tarjeta gráfica: VGA.
Tarjeta de sonido : Adlib, Sound Blaster, Roland.

Instrucciones de carga de la demo «Wizkid» : Crear un directorio en el disco duro y copiar el contenido del diskete dentro de él. Una vez dentro del directorio creado, teclear: WIZKID y pulsar "enter", cuando en la pantalla aparezca el título de juego, pulsa la tecla de control (CTRL) dos veces.

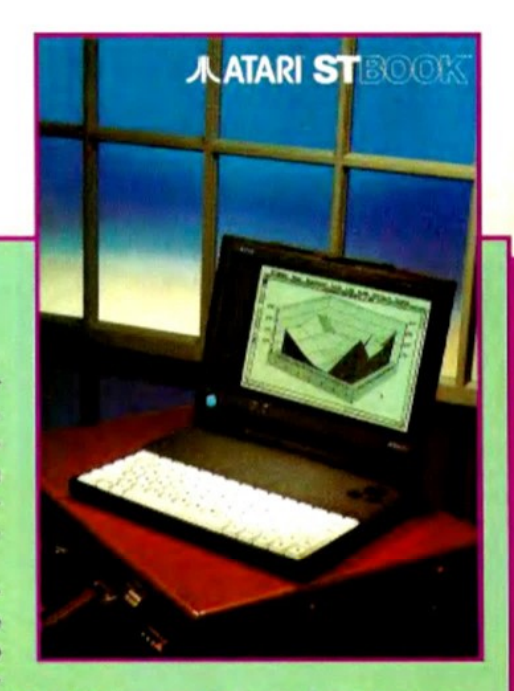
LINEA DIRECTA

Si deseas hacer alguna consulta sobre los disquetes de demostración que lleva nuestra revista, puedes telefonear de lunes a viernes de 17 a 19 horas.

Teléfono:
(91) 457 52 82

Administrador General: José Ignacio Pérez Moreno
Director Editorial: Miguel Julio Goñi Fernández
Director: Saúl Broceras
Redactor Jefe: José Emilio Barbero
Redactores: Félix Fisico Vara, José Luis Sanz
Colaboradores: Martín Echenique, Jorge Gamio, Eduardo Giachino, Antonio Martinez Herranz, L.H. Servicios Informáticos, J.«Longfingers» José Villaba Medina, Luis Villar, Lucas «Typewriter», José Mª Bodia García, Rubén García
Corresponsales: Paul Rigby (GB), David Téné (Francia)
Diseño: Luis de Miguel, Estudio
Fotografía: Eduardo Urech Jorge Gamio
Jefa de publicidad: Esther Lobo Cárdaba
Asesores de Marketing: Rafael Muñiz, Ana Pérez
Publicidad: Pza. República del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid Teléf.: 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12
Editorial Nueva Prensa, S.A.
Redacción y administración Pza. del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid Teléf.: 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12
Suscripciones Carmen Marín Teléf.: 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12
Fotomecánica Preicar Paseo de Perales 28 Madrid
Duplicación de disquetes I + D VIDEOMATICA C/ Mirto, 1, local 28029 Madrid
Depósito legal 24602-92 Printed in Spain XI 92
Distribuye COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Teléf.: (93) 680 03 60
Distribución en América Distribución en Argentina, Capital: Ayerbe Interior: DGP Distribución en Chile: Alfa Ltda.
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A. (Compañía Española de Ediciones S.A.) Cerrito, 520. Buenos Aires, Argentina.
Canarias, Ceuta y Melilla 600 Ptas.





ATARO STBOOK (ATARI)

UN PEQUEÑO "GRANDULLON"

Atari ha comenzado con fuerza el otoño poniéndo a la venta un nuevo ordenador portátil denominado STBook. Construido con la más moderna tecnología en la fabricación de ordenadores portátiles que se puede encontrar hoy en día, este aparatito pesa menos de 2 Kg. y tiene una autonomía de funcionamiento que llega hasta las 10 horas, si añadimos que utiliza la función "save and resume" a la perfección y que posee una fiabilidad a toda prueba, nos daremos cuenta de que estamos ante un duro competidor para otras marcas.

Su CPU, modelo 68000 de Motorola, funciona a 8 Mhz. Puede llevar 1 o 4 Mbytes de RAM de bajo consumo y una ROM de 512 Kbytes. Incluye un programa de transferencia de ficheros y utilidades de disco duro (TOS), un coprocesador gráfico Blitter de 16 bits a 8 Mhz y teclado con 84 teclas con posibilidad de adaptar un teclado externo Atari. Su pantalla es de LCD Nemático (STD) con una resolución de 640x400. Soporta un disco duro de 40, 80 o 120 Mbytes con un acceso medio de 19 milisegundos. Incorpora un dispositivo apuntador Atari VectorPad en el mismo cuerpo del ordenador aunque existe la posibilidad de instalarle también un ratón convencional. Conexiones MIDI, RS232, Centronics y cables y software para realizar transferencia de datos entre ordenadores que usen su mismo sistema operativo, es decir, el TOS. Se espera que en breve se incorporen a su estructura un fax-modem interno y una unidad miniatura de discos flexibles de 3.5" alimentada por baterías. Toda una máquina en un pequeño espacio, ¡increíble!.

DOODEEBUG (CORE DESIGN/PROEIN).

DIBUJAR Y GANAR





Nada fácil lo tenía el rey de Cartoonia para rescatar a su amada hija la princesa Lady Bug de las garras del malo de turno. Menos mal que se encontraba cerca, como casi siempre, un audaz héroe dispuesto a pasar miles de penalidades con tal de que el mal no triunfe ni un minuto más. Durante veinte niveles nuestro pequeño amigo habrá de utilizar toda su inteligencia para sobreponerse a cada nueva situación propuesta. ¿Cuál es su cualidad? dibujar aquello que necesite en cada momento para sortear con éxito los peligros que este juego de plataformas, con unos gráficos y una presentación digna de Walt Disney, le quieran poner como traba. Si queréis poner a prueba vuestra habilidad y reflejos, o porqué no vuestra categoría como dibujantes, queda muy poquito para que «Doodlebug» se ponga a tiro.

THE CARTOONS (LORICIEL/PROEIN)

DOS AMIGOS EN APUROS



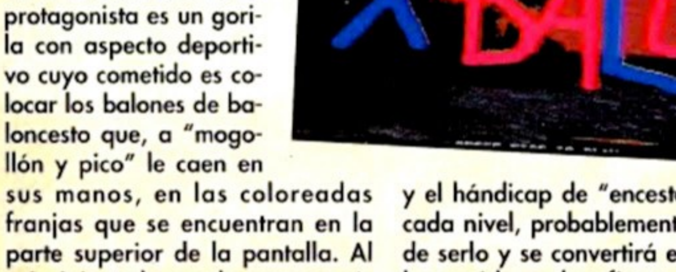
Un nuevo juego de estrategia aparecerá en breve por nuestras pantallas gracias a la ingeniosa producción de la incansable Loriciel. «The Cartoons», que será distribuido en nuestro país por Proein narra las peripecias que dos buenos amigos han de pasar para encontrar seis anillos mágicos que andan en poder de unos monstruos

X-BALL (ZIGURAT/ERBE)

PUNTERIA Y HABILIDAD



En breves fechas, se distribuirá un juego novedoso y divertido que se espera cause furor en el mercado de PC. El protagonista es un gorila con aspecto deportivo cuyo cometido es colocar los balones de baloncesto que, a "mogollón y pico" le caen en sus manos, en las coloreadas franjas que se encuentran en la parte superior de la pantalla. Al principio todo puede parecer cómodo y sencillo pero, una vez que aumente la velocidad de las bolas y el hándicap de "encestes" para cada nivel, probablemente dejará de serlo y se convertirá en un enloquecido y desafiante partido que podréis desarrollar bien contra la máquina o contra vuestro asiduo amigo. Ganchos, cambios de mano, robos de balón, todo vale si el triunfo es bueno y este juego necesita de puntería y habilidad sin límites para ganar. Si estáis dispuestos a enfrentaros a este nuevo reto, sentaros en la silla siguiente ¡por favor!.



CYBER SPACE (EMPIRE SOFTWARE/PROEIN).

CIBERNETICA EN 3D





Si sois capaces de imaginaros como será el mundo en el año 2090, es que aún no habéis probado «Cyber Space», un juego de role con inquietantes gotas de ciencia ficción que harán que te acurruques de miedo bajo el teclado de tu PC. Sin necesidad de estudios previos, podrás manejar un ejército de humanoides que tu mismo crearás a tu antojo. El que sirvan de algo en la inhóspita ciudad de San Francisco, será otro cantar. Si te va la marcha espacial, los robots, las armas lás modernas y no tienes un buen motivo para seguir subsistiendo, enlóte en esta tropa de cibernéticos mercenarios y entra en un mundo realmente alucinante.



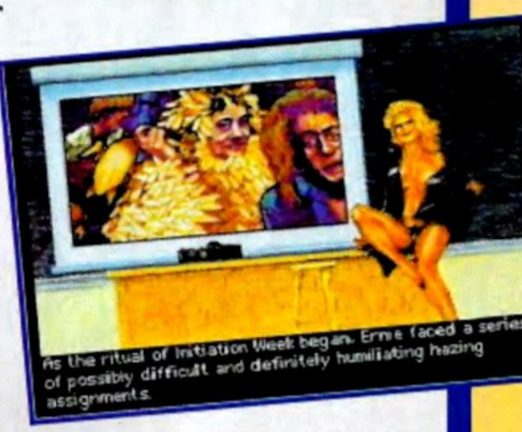
nada recomendables. Uno de ellos será el "listillo" y por tanto habrá de encontrar la mejor manera de guíar al otro salvándole de los contínuos peligros y trampas que encontrará a su paso. Pueden caminar, volar, lanzar objetos a los enemigos, coger y soltar cosas , pero esto no evitará que caiga en el combate si es tocado demasiadas veces por los enemigos. Seis apasionantes niveles llenos de diferentes enemigos, de tiendas, de pantallas de bonificación a mansalva, os esperan dentro de «The Cartoons».

SPRING BREAK

CHICAS, CHICAS, CHICAS

Un mundo fantástico, lleno de gente interesante, lugares divertidos y cosas extravagantes están a punto de emerger ante tus ojos. Esta aventurá gráfica, si es que se puede llamar así a este producto ingeniado por los muchachos/as de Legend, te enfrenta a unas situaciones "comprometidas" de las que tendrás que salir por tus propios medios haciendo buen uso de tu vocabulario. La suma de las mencionadas situaciones, conformarán un puzzle algo compicado de resolver si no pones algo de acción por tu parte. El ingenio será un aliado incondicional a traves de un viaje en el que cualquier objeto o dato puede tener vital importancia para tus progresos. El mundo de Peloria te va a encantar por sus potentes gráficos, su marchosa música y toda la magia de una aventura que no podrás olvidar en mucho tiempo. Pero sobre todo y ante todo temdrás ante tí las mejores chicas, chicas, chicas....







- OK Preview: *THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES*
- Compañía: ELECTRONIC ARTS
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta Gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: AD LIB, SOUND BLASTER.

The lost files of Sherlock Holmes

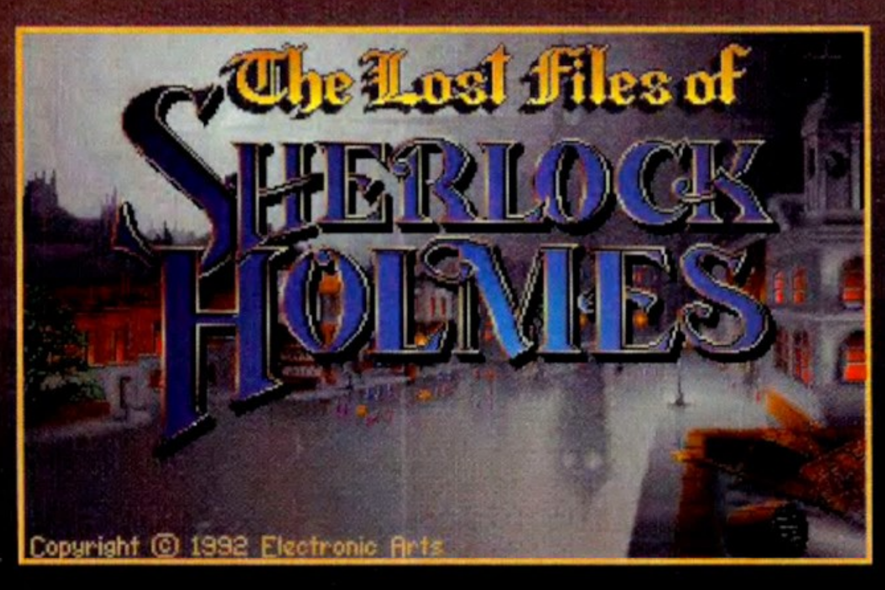
Electronic Arts tiene el buen gusto de traer a nuestro país, de la mano de su distribuidor DRO SOFT, un juego que hará las delicias de los más incontenibles seguidores del género detectivesco. La aventura promete ser exitosa y con visos de convertirse en un ciclo de oscuros casos que Holmes ya resolvió, pero que vosotros tendréis que resolver nuevamente. Contaréis, por supuesto, con la puntual e inestimable colaboración del Dr. Watson.







UN LANZAMIEN



Por fin alguien se ha dedicado a remover en los antiguos ficheros y cuadernos de notas del afamado detective inglés Sherlock Holmes. Lo que ha encontrado allí, ha sido tan impresionante en todos los sentidos, que ha llevado a Electronics Arts a realizar un juego bien pertrechado de intriga que colmará los vasos de los más aviesos inspectores de aventuras "negras".

Crímenes insolucionables, pistas insignificantes, cómplices que ocultan pruebas, nada deberá escapar a vuestra irresistible sagacidad e inteligencia. Todo lo que necesitas es tu lupa, tu pipa y unas gotas de valor. Pero si con todo esto no te apañas, aquí van algunas pistas sobre cómo será este extraordinario producto.

LONDRES, 1888

Todo comienza en un Londres gris (no podía ser de otro modo), la pertinaz lluvia resultaba un tanto molesta a unos ciudadanos ya acostumbrados a ese clima, así que corrían a protegerse bajo los tejados de las casas cercanas. Las calesas cruzaban briosas el mojado pavimento de las calles tiradas por fuertes percherones típicos de esas tierras. Todo es oscuro, casi negro. El año en curso 1.888, olía a final de década y no se esperaba que mejorase nada a pesar de las voces que anunciaban el próximo y moderno siglo XX.

Aquél entorno parecía tranquilo, solo lo parecía, porque un embozado personaje elegantemente vestido se introducía sigilosamente en un callejón solitario al que daba la parte trasera de un "teatrillo" de variedades. Se apostó tras unas cajas y mientras fumaba un cigarrillo, dióme la impresión de que esperaba algo o alguien. Pasados unos minutos, irrumpió una joven dama que, aunque la luz del farol no lo reflejaba con exactitud, me pareció correctamente ataviada y de aspecto correctamente femenino. Sin presenciarlo, me parece estar viendo la escena como testigo de excepción. Aquél hombre que se ocultaba, se abalanzó sobre la muchacha y en cuestión de segundos, su cuerpo yacía inerte sobre la húmeda calzada.

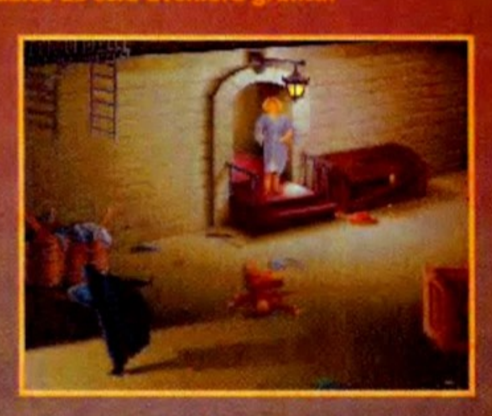
Afortunadamente, yo estaba bien cómodo dentro de mi residencia del 221B de Baker Street, departiendo plácidamente con mi querido amigo Watson. La intuición que me ha dado tantos años de victoriosas pesquisas, me puso sobre aviso de que un nuevo caso llegaría a mis manos y no tardó en hacerse realidad mi certera suposición. Un gendarme de Scotland Yard puso en mi conocimiento el crimen cometido y me comunicó la sana intención de los altos cargos de la citada organización de que me hiciera con los mandos del



La ambientación del juego en el Londres victoriano de 1888, la época de Sherlock Holmes, es uno de los factores más destacables de esta aventura gráfica.

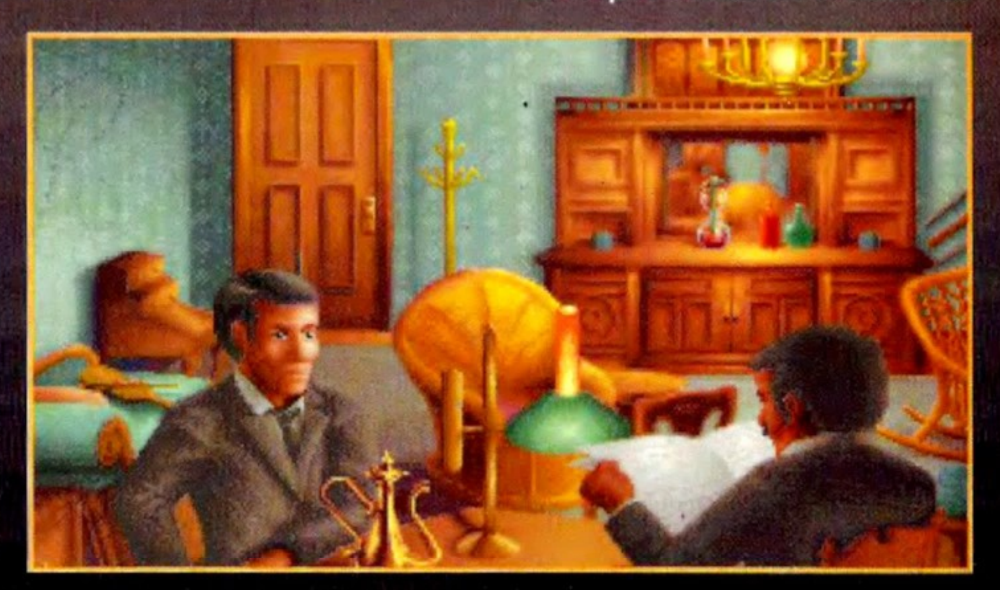






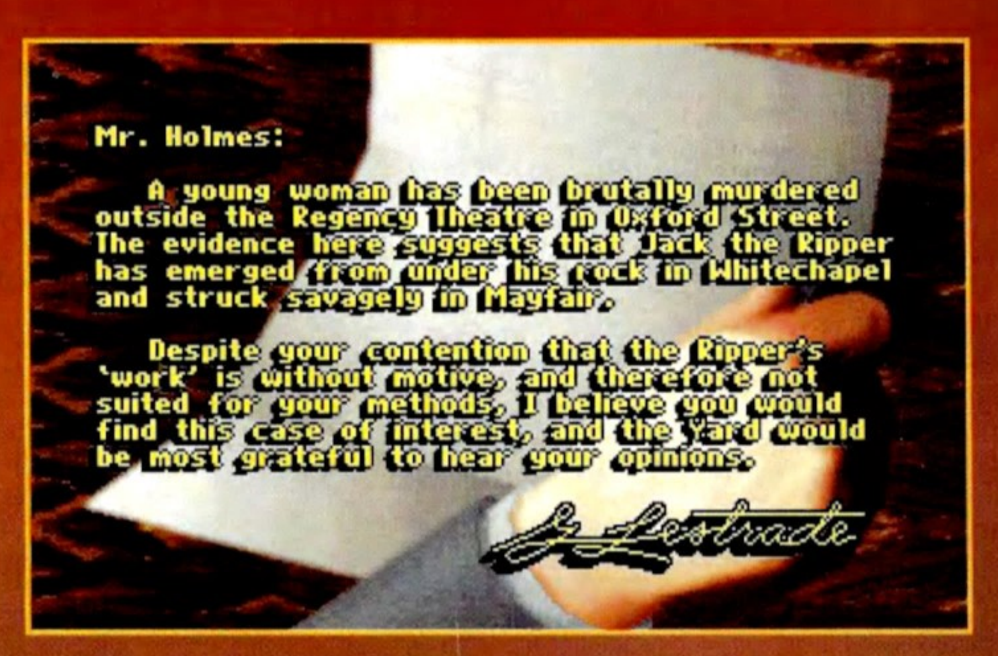
Como escena de presentación se nos ofrecerá ante nuestros impertérritos ojos un horrible y misterioso crimen.

TO SAGAZ

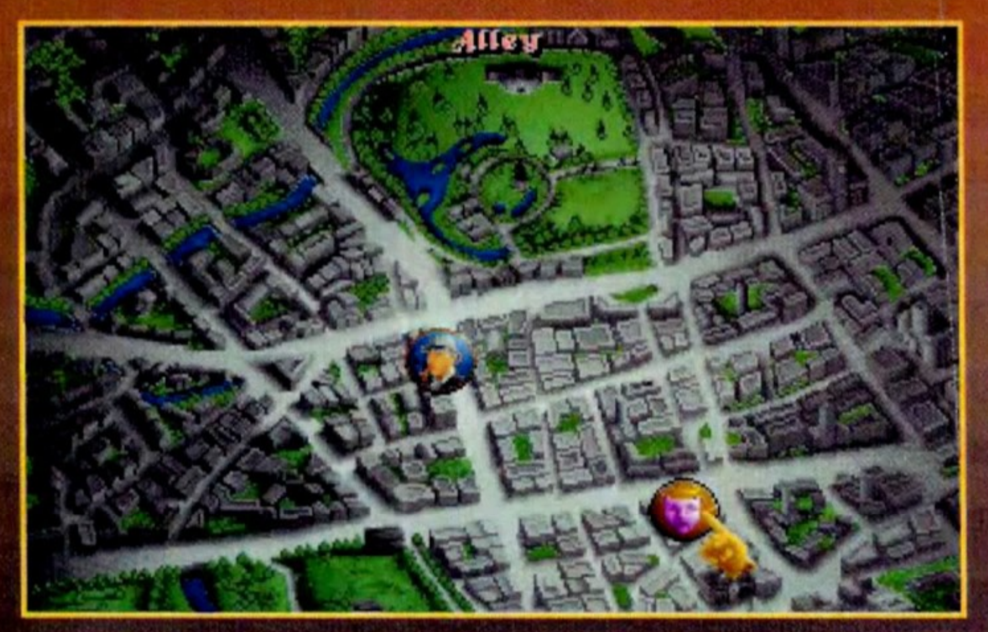








¿Será realmente cierto que con éste crimen el terrible Jack el Destripador ha vuelto a las andadas?



El precioso y detallado mapa aereo de Londres, además de ser una ayuda del todo inestimable para nuestra misión, es también sin duda toda una obra de arte.

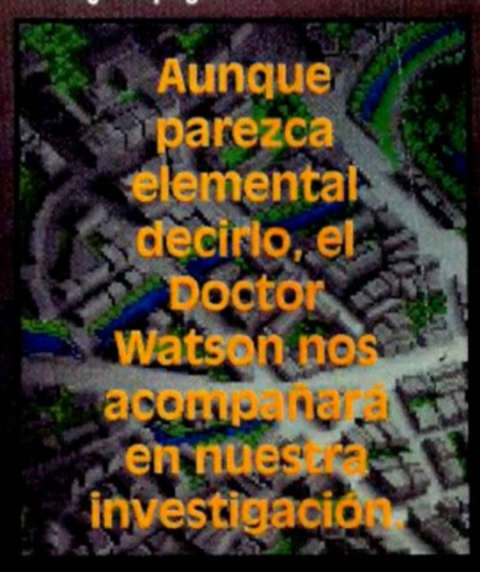
Tendremos que investigar de forma exhaustiva en cada lugar para conseguir pistas y resolver el crimen.

caso, aunque fuera como siempre, un poco por mi cuenta. Me alegré de que mis servicios tuvieran caracter imprescindible y una vez más me encaminé hacia el lugar del crimen acompañado, como es elemental, de mi amigo Watson.

JUEGO O CRIMEN

Así comienza este genial juego que tiene como protagonista a nuestro querido Holmes. Pero aún os daremos algunas pistas más para que vayáis construyendo la idea de como son realmente los hechos.

Seguro que habéis visto muchos juegos en los que la guinda de vuestro comportamiento está guiada por unas sentencias marcadas. Bien, en este caso, la diferencia no es tal y por tanto, habréis de moveros a base de verbos para conseguir vuestros objetos y objetivos. Hablar, coger, usar, mirar, abrir, etc... son los conceptos estipulados para que realicéis vuestra labor. No hablaremos más sobre este tema aunque si añadiremos que existen iconos de configuración de posibilidades del PC, opciones de cambio del tipo de letra, que quizá os sean útiles. El resto de la acción visible se desarrollará en el resto de la pantalla y será primordial estar atento a cualquier detalle que por insignificante que parezca nos puede llevar a desenmascarar al malhechor u malhechores. Al fin y al cabo esto es un crimen....¿o un juego?







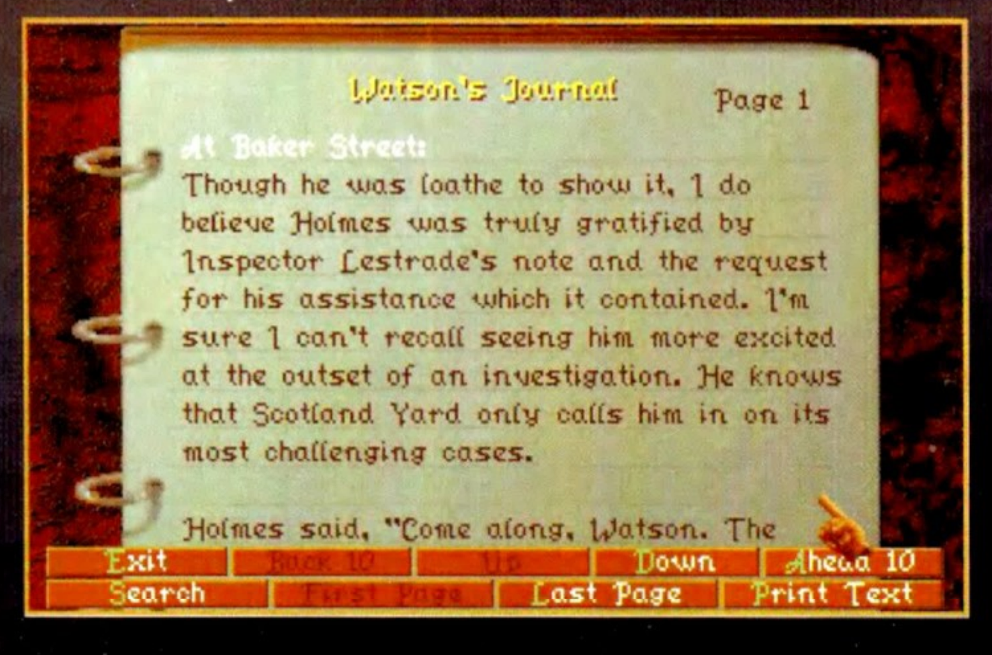


Como podéis apreciar en cada una de estas imágenes, la calidad gráfica del juego es sencillamente excepcional.



Pie de foto, pie de foto, pie de foto , Pie de foto, pie de foto, pie de foto Pie de foto, pie de foto, pie de foto .

Tendremos que seguir pistas, constatar testimonios, hacer averiguaciones, revisar documentación e incluso realizar algún que otro experimento químico.
Todo merecerá la pena con tal de ver al culpable entre rejas. En todo nuestro recorrido, llevaremos la inestimable compañía de Watson y deberemos hacer el mayor caso posible a sus indicaciones si queremos mantener su amistad.



Un punto original y muy logrado es el mapa de Londres que se incorporá. Da una calidad buenísima al producto además de añadir un toque cultural al entorno del juego. Los puntos a los que nos podemos dirigir estarán perfectamente marcados y no podremos desplazarnos a otro sitio aunque lo queramos. Eso sí, el paseo será revisado con lupa de tal manera que veremos perfectamente por donde pasamos.

ELEMENTAL, QUERIDOS LECTORES

Antes que nada comentaros que este juego está a punto de traducirse al castellano por lo que no os asustéis demasiado de las imágenes que aparecen en el idioma nativo de nuestro protagonista, son los inconvenientes de la antelación. La ambientación es sencillamente espectacular y creedme que no tan fácil realizar esa parte con calidad, esto da como consecuencia que los gráficos sean casi casi reales. El sonido no podía decaer en absoluto del resto del producto y por tanto, la música de fondo, intrigante, nos servirá en bandeja el acomodo perfecto para seguir las evoluciones del personaje. Sólo queda añadir al juego lo que cada uno de vosotros tengáis de inteligencia y perspicacia, para conseguir que alcance un diez. Los amantes de los casos difíciles que tengan un espiritu de investigador consumado, no deben dejar de ayudar a Holmes en la resolución de cada caso, ... elemental queridos lectores.

Félix J. Físico Vara.



- OK PREVIEW: *CURSE OF ENCHANTIA*
- Compañía: CORE DESIGN
- Distribuidor:PROEIN S.A.
- Tarjeta Gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: AD LIB, SOUND BLASTER.

Curse of Enchantia

Durante algún tiempo las compañías de software americanas han dominado el mercado en lo referente al mundo de las aventuras gráficas; un buen ejemplo de ello son las producciones de firmas como Lucas Arts, Sierra, etc.. El contraataque por parte de las compañías británicas ha comenzado: primero ha sido Virgin con su "Lure of the Temptress", y ahora le toca el turno a Core Design con esta gran aventura gráfica, "Curse of Enchantia".

AVENTURA EN EL



Aunque sea un factor generalmente muy cuidado en todas las aventuras gráficas, no podemos pasar por alto sin embargo la altísima calidad gráfica de cada una de las pantallas del juego.

Con "Curse of Enchantia" Core Design ataca a los video maniacos.

Ian Sabine, de Core Design, que está trabajando en la versión PC de "Curse of Enchantia" nos hizo las siguientes revelaciones acerca de cómo va a desarrollarse el juego en cuestión: "Es una aventura gráfica manejada a través de iconos, en donde tomamos el papel de un chico del siglo XX, llamado Brad, que ha sido transportado al interior de un mundo mágico. La idea es que una bruja necesita un joven como ingrediente de una posición de rejuvenecimiento, y desafortunadamente tú has sido el elegido. Una vez en la mazmorra permanecerás prisionero de la bruja hasta que ella tenga la poción mágica preparada. El objetivo del juego es matar a la bruja y regresar a tu propio espacio-tiempo."

TU JUEGAS... BRAD

El juego sigue el clásico estilo de los programas de éste género, es decir, que ante nosotros se mostrarán una serie de escenas conectadas entre sí, y que se desplazan con «scroll» horizontal a medida que nuestro personaje se acerca a los extremos de la pantalla. Por supuesto, podemos caminar libremente a lo largo y ancho de la pantalla, y el tamaño de nues-

REINO DEL MAL

tro personaje aumentara o descenderá para aumentar la sensación de profundidad y por tanto el realismo de la acción, como ya ocurría en juegos como «Monkey Island II».

Para controlar el programa podremos utilizar indiferentemente ratón, teclado o joystick, controlando un menú en que encontraremos opciones como "usar", "coger", "mirar", "hablar", "luchar", etc.

Para "mirar" algo tienes que estar muy cerca de ello, una vez que lo haces se activa una secuencia animada, por ejemplo, como nos cuenta Ian: "cuando escapas de la mazmorra puedes mirar a través del ojo de una cerradura, que ocupa por completo la pantalla, y en ese momento verás a un guardia que se pasea por todo el corredor." Cuando quieres "usar" algo se te presenta un submenú que te ofrece las siguientes opciones: "abrir/cerrar", "insertar", "empujar/tirar", "comer/beber", "arrojar", "dar", etc.

A continuación Ian nos comenta una secuencia donde se conectan todos estos comandos. "En la mazmorra puedes conseguir una llave. Si seleccionas "usar" y entonces "abrir/cerrar" muy probablemente podrás abrir la puerta que te impedía la salida."

Brad es un chico del siglo XX, raptado a través del tiempo por una malvada bruja.

NUEVOS CAMINOS PARA EL ASOMBRO

Uno de los aspectos más innovadores del juego es su interface interactivo. En el mundo de las aventuras gráficas esta área causa más controversia que ningún otro, pudiéndose utilizar el sistema a que Sierra nos tiene acostumbrados, en que una vez que seleccionas la opción "hablar", los personajes comienzan a conversar entre sí, sin que el jugador ejerza ningún control sobre ellos o por el contrario el habitual de Lucas Arts, donde un parser más complejo te obliga a elegir el mensaje más adecuado para conseguir algo de un personaje.







Para controlar el programa puedes utilizar teclado, ratón o joystick, particularmente os recomendamos el uso del ratón pues ganarás rapidez y comodidad.

Core Design ha adoptado una fórmula única para el problema, enfocando en su caso la interacción por dos caminos diferentes: en primer lugar, los personajes del juego te hablan en un lenguaje gráfico. "Hay un tendero en el fondo del lago", nos explica Ian, "y la única forma que tiene él de hacerte entender que quiere un gusano sin decírtelo es colocar dentro de una burbuja (bocadillo tipo comic) el dibujo de éste. De este modo todos los personajes utilizan imágenes gráficas para comunicarse contigo. ¡Curioso!, ¿no?

Este tipo de interface interactivo es además sumamente práctico para la propia firma productora del videojuego, pues elimina la preocupación de tener que traducir el texto del programa a diferentes idiomas, con las consabidas dificultades de tratar de encajar el corto texto en inglés a sus traducciones en lenguas latinas, como el francés, italiano y español.

Otro punto a favor de este tipo de solución, que podemos llamar idioma gráfico, es que los programadores se han dado cuenta que la falta de texto acelera el desarrollo del juego; dicho de otra forma, Core Design se ha hecho cargo de aquel viejo refrán: "una imagen vale más que mil palabras."

En su interface interactivo encontramos uno de sus más innovadores aspectos.

La otra peculiar característica de este proceso interactivo es que tú puedes recoger conceptos. Esta opción que no es tan nueva, sí lo es buena. Básicamente, cuando recorras el mundo del juego, irás descubriendo nuevos objetos que responden a verdaderos conceptos o palabras. Estas palabras, que no son muchas -diez en total-, las puedes guardar en en el inventario. Si te acercas a alguna persona a la que le debes decir algo determinado y tú

Los personajes del juego se comunican con nosotros a través de un idioma gráfico.

La estructura del juego es una sucesión de problemas paralelos a resolver.

no tienes almacenada dicha palabra no podrás progresar en el juego. Y el juego te impedirá dicho progreso hasta que tengas esa palabra que se halla en determinada área.

A lo dicho en el párrafo anterior, Ian nos pone un buen ejemplo: "Si necesitas encontrar un dragón, entonces alguien previamente te deberá haber dicho "dile al dragón que Fred te envía", por lo tanto tendrás que adquirir un icono que diga "Fred".

Por tanto, la estructura del juego incluye una serie de problemas paralelos en cada área ligados entre sí. Ian nos lo explica del siguiente modo: "En una secuencia de una cueva, encontraremos un hoyo en cuyo interior podemos ver un objeto metálico que nos es imprescindible. Para cogerlo necesitas un imán y para conseguirlo deberás resolver un segundo problema. Sin embargo, el imán por sí solo no resuelve el primero cuyo objetivo era obtener el objeto metálico.

Para solucionar toda la secuencia debemos conseguir un trozo de cuerda que una vez atada al imán servirá para introducir a éste hasta el fondo del agujero y conseguir el citado objeto."

La lucha entre tú y los diferentes personajes, también está orientada en el mismo sentido de problemas paralelos. Por ejemplo, en el fondo del lago donde está el tendero que vende oxígeno, un tiburón te atacará empujándote hacia atrás. Para poder defenderte de su ataque deberás encontrar un bastón eléctrico con el que podrás atacarle y continuar tu aventura.



El proceso interactivo te permite recoger conceptos que se traducen en verdaderas palabras gracias al idioma gráfico adoptado en el "Curse of Enchantia".

MUCHAS HORAS DE ENTRETENIMIENTO

Otro de los factores en que Core Desig ha hecho hincapié es en la extensión del juego, es decir que el programa ofrezca al jugador más horas de entretenimiento, y también, los programadores han puesto todo su esfuerzo en cuidar los pequeños detalles del juego y según sus propias palabras "Brad no sólo camina, recoge algo y de repente ese objeto aparece en su inventario, sino que el propio personaje que aparece en pantalla se acerca y lo coge. Cuando mira a través del ojo de una cerradura, Brad se acerca, se agacha, mira y cambia a otra escena".

En fin, que como veis parece que nada va a faltar en esta fantástica producción con la que Core se lanza al mundo de las aventuras gráficas, que muy pronto tendremos por fin disponible en nuestro pais.

Paul Rigby
(Corresponsal en Gran Bretaña)

Los pequeños detalles del juego han sido cuidados al máximo por los programadores



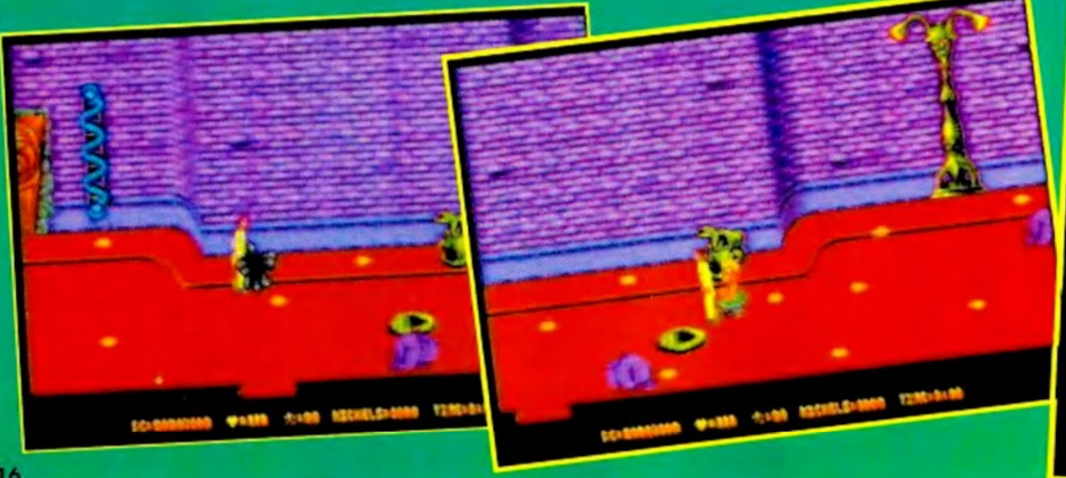
- OK Preview: *COOL WORLD*
- Compañia: TWILIGHT/OCEAN
- Distribuidor: ERBE

Cool World



Todo anda por el mundo manga por hombro, debido al traspaso de objetos que realizan los Doodles desde el mundo real a Cool World. Esto puede significar el caos del universo entero y unos muy serios disturbios en el orden cósmico en particular. No todo está perdido, Harris puede intentar reconstruir tamaño desastre.

EL CAOS UNIV





La misión encomendada no es ni mucho menos sencilla, "total ná", reconstruir el organigrama universal como si se tratara de una tarea que estuvieramos acostumbrados a realizar todos los días. De todas formas hay que agradecer a Ocean que intente subir cada vez un poco más el listón de lo inexpugnable, consiguiendo levantar de forma explosiva nuestro interés. Este juego será distribuido en breve por Erbe para que podáis disfrutar de la versión en castellano.



HARRIS EL BUENO

Este policia habrá de consultar varias veces el manual del perfecto "poli" para encontrar algunas respuestas que le ayuden a cruzar a través de los dieciséis niveles intentado evitar la destrucción total del universo.

Harris por tanto, obtiene de esta forma el papel de bueno de la película. El malo le corresponde a los Doodles y a sus jefes de nivel que no parararán todo el rato de traspasar objetos de una dimensión a otra.

Carreras, disparos, esquivas, todo tipo de funciones están disponibles para nuestro osado policia. Los mandos de tu joystick o en su defecto, las teclas del teclado parecerán tener vida propia. Además deberás de estar pendiente de recoger todas las monedas que quedan en el aire después de acribillar a algún Doodle de turno. Cada uno de los niveles presenta un auténtico ejército de estos "bichos" y harris tendrá que eliminarlos sin piedad utilizando unas bolas bastante explosivas, si pasa por encima de ellos o simplemente choca, las salpicaduras po-

Que el mundo está completamente loco no es noticia, que Harris se juege el pellejo por arreglarlo puede ser una auténtica bomba.

Los Doodles de turno son los incansables enemigos a quienes nuestro policia Harris deberá mostrar todas sus habilidades.











Niños que se cruzan, perros que te muerden, no deberá quedar títere con cabeza después de que Harris se de una vueltecilla por este "descolocado" mundo. Toda irá bien mientras que nuestro héroe no atropelle en demasiadas ocasiones a todo lo que se interponga en su camino.

Si ya sabíamos que las paredes oyen, en este "Cool Worl" las puertas además hablan y le echan unas broncas a este corretón policía cada vez que se arrima un paquito. El por supuesto pasa mucho del tema y sigue a lo suyo, que no es poco.



Pie de foto, Pie de foto, Pie de foto, Pie de foto, Pie de foto, Pie de foto, Pie de foto, Pie de foto, Pie de foto,

drían manchar su traje además de restarle monedas de su casillero. No bastará sólo con eliminarlos, tendrá que succionarlos por medio de otro arma revolucionaria, el Handy Pen. Una vez realizada esta operación, podrá devolver cada cosa a su mundo de origen y mantener el equilibrio correcto al menos, mientras dure el tiempo.

Si llegasemos a completar los dieciséis niveles, tendríamos aún que echarnos a la cara a un complicado oponente que tendrá la desfachatez de presentarse disfrazado de payaso, como si la cosa fuera para reirse, se llama Evil Holli.

Cuando los Doodles están dentro de nuestro Handy Pen o lápiz de bolsillo, no debemos mantenerlos mucho rato, porque restán tiempo de tu reloj de actividad, trasládalos todo lo rapido que puedas. Ya sabes cual es la misión, sabes también cuales son las armas que tienes y como utilizarlas, ahora es tiempo de dejar la palabrería a un lado y dedicarte a cumplir tu misión de no dejar que el mundo se inunde de doodles con ganas de cambiar las cosas de sitio.

La Casa de Jake, la Escuela, la Tienda de Cómics, el Casino Unión Plaza, todos estos mundos habrá de recorrerlos Harris en busca de doodles y monedas, para lograr si es posible, que todo vuelva a ser como antes. ¿Os apuntaréos a echar una mano? yo creo que sí, al fín y al cabo será un beneficio para todos. Bueno, pues ya sabéis que en breve plazo Harris se introducirá con sumo cuidado en vuestros ordenadores con el ánimo, valga la redundancia, de ordenarlo todo.

F.J. "Comet Tronner".

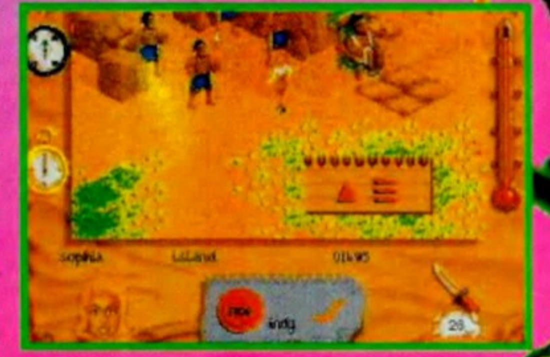


manita en su lucha contra la amenaza nazi y les ponga en camino de encontrar la Atlántida.

A TODA PANTALLA

El formato que se nos muestra en pantalla, no tiene nada que ver con el diseñado para la aventura gráfica. Aquí valdrá más actuar que pasarse el tiempo charlando para conseguir algo. Todo es un pergamino antigÀo como antigÀa es la historia y va a quedar claro que el entorno en el que nos movemos es ya de hace unos añitos. La parte más amplia del monitor está reservada para que veamos el desarrollo de la acción de forma cómoda. En este juego es factible manejar la animación desde cualquier ángulo como si jugásemos con una cámara montada en lo más alto del escenario. Esto nos da opción de visualizar rápidamente todas las posibilidades de huida, no siempre recomendables, que tenemos a nuestra disposición.

En la esquina superior derecha hay un control de salud que será primordial vigilar de cuando en cuando si queremos superar uno tras otro los desafíos a los que habemos de enfrentarnos. Será diferente en cuanto que hayamos seleccionado para la acción a uno u otro protagonista. Nuestra salud puede ser mejorada comiendo chocolate, aunque lo verdaderamente esencial es preservarla. Una bajada de salud considerable nos llevará a caer en manos de los nazis como prisioneros, obligándo a nuestro acompañante a jugarse su propia vida en aras de nuestro rescate.



Otro elemento fundamental es el compás que aparece en la esquina izquierda, porque nos indica en cada momento en que dirección se encuentra la salida de cada nivel. El reloj que aparece también a la izquierda, cumple la desencantada función de activarse cada vez que hay que completar alguna acción en un espacio determinado. Además de otro tipo de selecciones de menos transcendencia, en la parte baja de la derecha tenemos el inventario completo de elementos de ataque, defensa, cambio, movimiento, etc... que se verá incrementado a medida que vayamos avanzando en nuestras pesquisas sobre el juego.

PASANDO NIVELES

La aventura como ya antes mencionamos, comienza en un casino de Montecarlo. ¿A qué podrían haber ido nuestros amigos al mencionado casino? Pues hombre a jugar un poquillo con ánimo de lucro controlado para conseguir algo de "tela" con la que comprar armas con las que poder enfrentarse a los enemigos que pululan sin descanso por cualquiera de las estancias del mencionado local de juego.

Habitaciones, escaleras, corredores, todo está estrictamente vigilado. Este detalle no escapa de ninguna manera a la sagacidad de nuestra pareja, pero hay que entender que para salir con bien de tan contínuos ataques tendrán que tener una disposición



A QUE NUNCA



- OK Pasarela: *INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS*
- Compañía: U.S. GOLD
- Distribuidor: ERBE
- Tarjeta Gráfica: EGA, VGA, MCGA
- Tarjeta de sonido: AD LIB, SOUND BLASTER.

Indiana Jones and the fate of Atlantis

Indiana siempre tarda en aparecer, pero cuando por fin se decide, irrumpe en todos los modos, conocidos y por conocer, arrasando el mercado del videojuego.
Ahora, U.S. GOLD pone a prueba al héroe introduciéndolo en un antológico arcade basado en las tribulaciones sufridas por este incansable aventurero para encontrar el perdido mundo de la atlántida.

Nos remontámos al año 1938 y vemos al doctor Jones convencido por fin de que la Atlántida existe, gracias a las pistas adquiridas y mostradas a Sofía, su inseparable compañera de aventura. Los malvadisimos nazis por supuesto están por el medio, alimentándo su insaciable ansia de poder. Dominar al mundo es su pretensión más estable y ésta se podrá cumplir siempre y cuando Indiana no ande estorbando sus planes. Así, consiguen hacerse con la estatua del minotauro o lo que sea y obtener la bola que hay en su interior con la que piensan descubrir el imperio atlante, dando un empujón de consideración a sus reservas de uranio.
La primera parte de su viaje se centrará en la ciudad de Montecarlo dónde esperan encontrar a Alain Trottier, experto en antiguedades, para que les eche una









parecen no cansarse de tropezar. Sofía por otro lado hará también algún que otro buen destrozo de caras para conseguir llegar a los sótanos ocultos de la base en donde se encuentra el submarino con el cuál deberán demostrar una vez más sus dotes de pilotos, para guiarlo al mejor puerto existente. Una vez desmembrada la base, eliminados todos los "malos" posibles y conseguido el objetivo perseguido que no es otro que la adquisición fraudulenta del susodicho submarino, os disponéis a trasladaros a una bonita isla perdida en el mar en la que el enemigo cambia un poco de color. ¿Que creiáis, que el sub-



Laberintos, pasadizos, enemigos en tropel, este arcade lo tiene todo para que nuestro querido héroe colme sus aspiraciones de acción y valor sin límites.

Indiana, es ante todo un héroe de acción y lo que necesita para saciar su ego es un arcade como éste.

muy habil de sus posibilidades. De hecho la poseen y si no bastará conque miréis los rostros de sus adversarios después de que pase el torbellino «Indy», muy conocido por ellos.

Del casino habrá que realizar un pequeño traslado sin importancia a la base naval enemiga. Introduciéndose con habilidad en ella, encontraremos sorpresas que realmente no esperabamos y nos iremos acercando un poco más al misterio que pretendemos descubrir. Solucionar esta fase no será ni mucho menos sencillo. Los soldados han aprendido bien la lección del casino y están dispuestos a cortarnos el paso de la manera más acelerada posible. Sólo hay un inconveniente, aunque el hombre dicen que tropieza un par de veces o más en la misma piedra, cuando la piedra se llama Jones, los nazis

marino estaba deshabitado y lleno de combustible para que llegaráis vosotros y os lo quedáseis?. No señor, dentro hay un "mogollón" de científicos que tratarán de haceros la vida lo más imposible posible. Desde luego, puede que hayan estudiado de todo, pero en el arte de la lucha lleváis todas las de ganar.

Lo malo es que hay un maremagnum de escaleras, subidas, bajadas y laberintos, que como no tengáis un contro exhaustivo de la dirección a seguir, acabereis probablemente algo mareados. No esperéis que ninguno de vuestros enemigos os vaya a prestar ninguna aspirina.





ISLAS DESAFORTUNADAS

Los habitantes de este pequeño terruño enclavado en Dios sabe que sitio del mundo, son nativos algo irascibles. Tratarán, aunque no vayan vestidos de uniforme, de retardar o finalizar la tarea de Indy, utilizando todos los medios rudimentarios y



Hasta alguna que otra isla perdida tendrán que desplazarse los protagonistas de esta historia para encontrar pistas sobre la Atlántida.

Sofía es quien deberá compartir responsabilidades, golpes, y si es posible las mieles del éxito.

no tanto, que se encuentren a su alcance. Sofía lo tiene más crudo aún por eso de que es mujer, rubia y con buen tipo. Será super-perseguida, pero ya se encargará nuestro querido héroe de sacarla de los problemas en los que caiga si es que fuese necesario. Pasar con éxito esta fase de la isla será clave en la búsqueda final de la Atlántida. Pero con todo y con eso, importante no fue nunca sinónimo de fácil. No os dejéis llevar por vuestra irá y desencadenéis una guerra abierta fiándoos en exceso del poco potencial de vuestros enemigos, están en el siglo XX y aún sobreviven, por si te sirve de pista.

El mundo final, como ya habrás supuesto, es la propia Atlántida. Ni que decir tiene que la cantidad de enemigos que os esperan dentro es parecida a una manifestación sindical en época de rebajas económicas en el presupuesto de los trabajadores. Salen de todas partes, hasta de las que no te imaginas, poniendo a prueba todo tu potencial de inteligencia. Fundamental para ti será que hayas conseguido todos los objetos necesarios du-













El casino, normalmente es un lugar al que la gente acude con el ánimo de perder o ganar dinero, Indy además , convertirá el local en un ring de lucha libre.

rante el juego, porque por fin ha llegado la hora de utilizarlos. Ya sabes que el gran premio es ...... ¡El mundo perdido de la Atlántida!

ARCADE: SINONIMO DE ACCION

A todos los amantes de los juegos de acción les hace falta tener un juego como este «Indiana Jones and the fate of Atlantis», para que terminen de salirles callos en los dedos intentando acabar con la caterva de acérrimos enemigos que les saldrán al paso. En sonido, que vamos a decir que vosotros no hayáis podido ya escuchar de la mágica sintonía de estas aventuras, que es verdaderamente acogedora. Otro asunto son los gráficos, que son tratados de manera muy particular y en ocasiones pareces perder de vista a los protagonistas, con la consiguiente catarata de golpes si hay algún adversario cerca. Los movimientos son típicos y ya muy tratados en los juegos de este tipo. Vas de aquí para alla de forma un tanto mecánica, como si fueras un robot, pero que le vamos a hacer, no todo tiene porque ser perfecto al 100 x 100.

No obstante, recomendamos echéis un paseito por este mundo hostil si queréis compensar con creces vuestras ansias de descarga de tensión. Indiana ya está listo, ¿y vosotros?.

F.J. "Comte Tronner".

El Hombre es el único animal que tropieza varias veces en la misma piedra, pero estos nazis pecan de vicio en sus peleas contra «Indy».



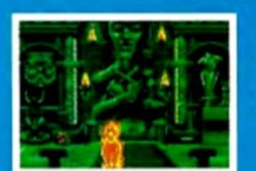


OK 85%

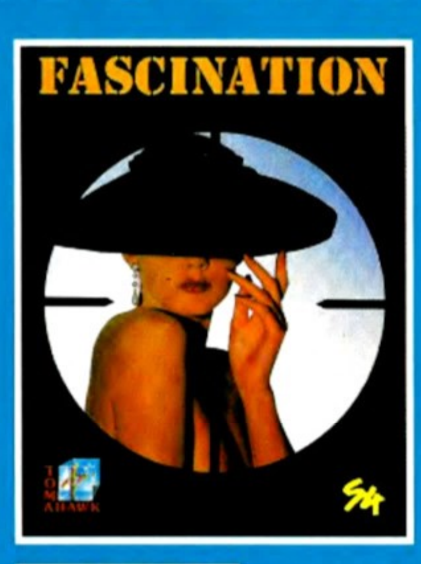
Jugabilidad :	87
Gráficos :	85
Sonido :	85
Originalidad:	85
Movimientos :	82

ATREVETE CON LA GENERACION MULTIMEDIA



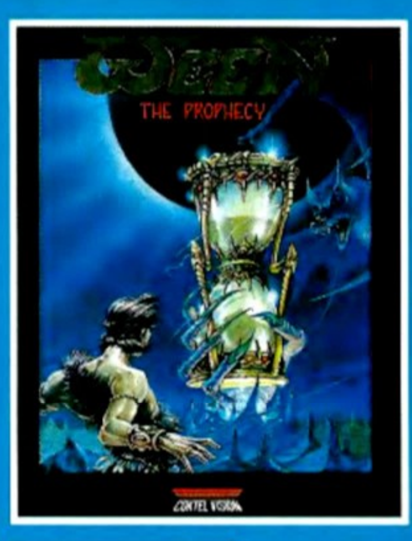


Bajo el Louvre de París se está decidiendo el futuro de la tierra.





Doralice tiene que recuperar una droga afrodisíaca robada.



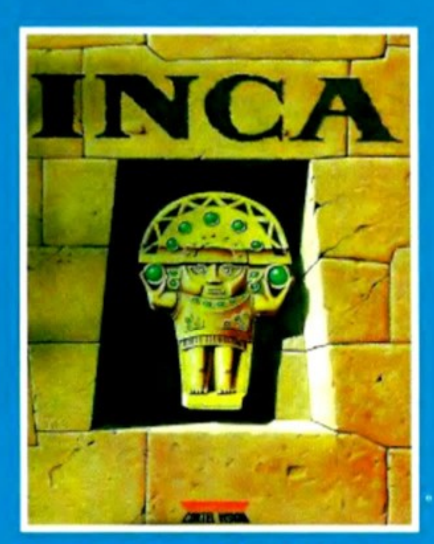


Un valiente corazón depositará tres granos de arena en Revüs. Kraal y sus fantásticas criaturas serán destruidas.





La aventura de tres duendecillos que buscan la curación de su rey.





Pilota el "Tumi". Traspasa el espacio / tiempo al encuentro de los Incas y su tesoro.



Una nueva y loca aventura de los alucinantes Gobliins y sus divertidas e imprevistas reacciones.



TIROLESES

Disponible para los Ordenadores:
PC 5" 1/4 - PC 3" 1/2 - PC 5" 1/4 Disco Duro
PC 3" 1/2 Disco Duro - Amiga y Atari - CD-ROM - CD-TV.

AVDA. PETROLEO, s/n., NAVE 10
POL. IND. SAN JOSE DE VALDERAS
28917 MADRID
Tel. (91) 610 57 12 • Fax (91) 612 26 07



Global Effect

La vida en un planeta depende de la astucia de un poder central que lo gobierna absolutamente. Si te ves capaz de acarrear con esta faraonica tarea, ¡manos a la obra!, enciende el ordenador y practica por si alguna vez llegara el caso...

- OK Pasarela: *GLOBAL EFFECT*
- Compañía: MILLENIUM.
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta Gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER, SOUNDMASTER, ROLAND.







UN MUNDO A



Dirigir correctamente un pueblo no debe ser tarea fácil; una ciudad ya es bastante más complicado pero, imaginate la tarea de gobernar un planeta entero..., controlando sus ciudades, su polución, sus recursos energéticos, etc... y además conseguir que prospere. Pues este es precisamente el cometido que nos propone este juego. Para ello cuentas con un editor de la superficie de un planeta, en el que gracias a la multitud de opciones que posee, podrás controlar la infraestructura necesaria para la construccion de ciudades, la explotacion de minas, la defensa de los paises, etc...

El juego comienza con una presentación en la que los autores aparecen junto con unas imágenes con eminente carácter ecologista . En esta presentacion, como cosa curiosa que vale la pena hacer notar, hay una dedicatoria en la que el juego ha sido brindado a KEVIN ALL, que encontró el fin

de su vida recientemente con tan solo 23 años.

Y AL SEXTO DIA NO DESCANSO

Este juego de simulacion, es básicamente un editor, y para explicarte el desarrollo, tendré que ceñirme a comentar las opciones con que cuenta, pues son las que forman la columna vertebral de este simulador y las que le diferencian de otros como el conocido SIMCITY. Asi es que empezaré con el menú principal.

Nada más acabar la emotiva presentacion, se nos muestran cuatro opciones, que son:

1) CREATE A WORLD

Como su nombre indica es una selección en la que produciremos producir un nuevo mundo. Podemos hacerlo simultáneamente con otro jugador, uniendo dos ordenadores por medio de un modem o uniendo los puertos de conexión serie mediante un cable serie. También puedes rivalizar con el ordenador. El hecho de que se pueda jugar al mismo tiempo con otro jugador o contra la máquina, hace que el desarrollo del juego sea algo más complejo, pues deberás evitar la contaminación que emitan los demás y competir por los yacimientos de materias primas y, por si fuera poco, se puede llegar a una contienda militar por los territorios. Si te decides a tener un rival, deberás adjudicar el poder militar, ajustar la velocidad a la que se va a desarrollar la partida (el paso del tiempo simulado en el juego) y señalar el dinero con que partiran los participantes.

El siguente paso, tanto si juegas individualmente como si lo haces en competencia, será la elección del escenario. Esta consiste en fijar las condiciones físicas en las que se encuentra el territorio donde va a tener lugar la partida. Para ello cuentas con 8 escenarios estándar que son: inestable, helado, archipiélagos, árido, PANGEA, bosques, rico en minerales y rico en combustibles fósiles (carbón y petroleo). Aparte de estos escenarios predefinidos, puedes generar uno a tu medida, ajustando los siguientes parámetros: riqueza en carbón, riqueza en uranio, riqueza en petroleo, explotacion minera, temperatura y forestación. Como ves no podrás descansar ni al sexto, ni al séptimo, ni en ocasión ninguna.



El juego nos propone la interesante pero complejísima labor de encargarnos de gobernar ya no un pueblo o una ciudad, sino todo un planeta entero.

Cuando por fin has acabado de seleccionar el escenario, ya estás dispuesto para empezar la partida. El editor y lugar desde donde vas a controlar el mundo que has elegido te lo describiré con detalle después de terminar de relatarte las opciones con que cuentas en el menú principal, pues es el mismo para todas ellas.

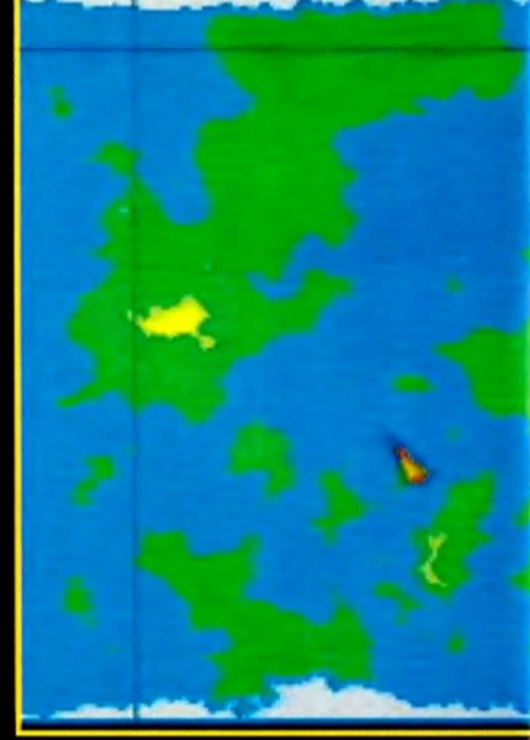
TUS PIES

2) SAVE WORLD
(salvar al mundo)

En esta deberemos recuperar un mundo que llega a nuestras manos en unas deplorables condiciones. El estado en que le encontraremos y la situación catastrófica del que le deberemos aliviar, lo podemos elegir. Las opciones con que contamos pa-







"Global Effect" nos ofrece diferentes modalidades de juego, lo que sumado a su gran originalidad lo dota de un grado de interés aun mucho mayor.

Evita la contaminación como si de una plaga bíblica se tratara.

ra dicha elección, aparecerán nada más entrar, y son :

- POST NUCLEAR.

El mundo se encuentra padeciendo un invierno nuclear producido por una guerra en la que se utilizaron armas prohibidas. Este tipo de invierno ha hecho que la temperatura media del planeta baje considerablemente, consiguiendo que los casquetes polares hayan aumentado bastante su extensión y, además, también está el problema de la contaminación radioactiva. Esto ha provocado que se mermen los recursos ecológicos (aunque no la mineria ni los combustibles fósiles) y ha restringido la zona habitable del planeta a una simple franja. Lo que queda de la humanidad se haya refugiada en unos cuantos bosques donde la contaminación nuclear todavía no ha llegado.

- POST INDUSTRIAL.

Aquí nos encontramos ante el despojo de mundo que ha dejado una industria que no fue concebida de un modo logico y que ha hecho aumentar en exceso los niveles de CO2 vertido en la atmósfera. Además la capa de ozono se ha mermado de forma alarmante. También te encontrarás con la escasez de recursos, propiciada por la poca previsión que ha habido, sin que se hayan reciclado los materiales utilizados.

- GLOBAL WARNING.

La situación ya es caótica. Es similar a la anterior, pero en este caso el estado propiciado por el uso excesivo de la industria pesada, ha sido mucho más devastador, por lo cual se han agotado los recursos de combustibles fósiles y ha aumentado la temperatura media del planeta. Esto propicia que los polos se estén derritiendo y los desiertos avancen desmesuradamente.









- SPENT WORLD.

Sin duda es el nivel de mayor dificultad. Tan solo contarás con un paisaje árido y desolado, sin recursos y donde te hará falta algo más que habilidad para sacarlo adelante. La temperatura es elevadísima, la vegetación casi inexistente, las materias primas un recuerdo, etc... . Para poder sacar adelante esta situación, tendrás que haber jugado ya lo suficiente como para predecir la evolución que va a tener cualquier maniobra que pudieras intentar.

Dispón de los recursos que te brinda la Naturaleza y úsalos con astucia.

3) RULE THE WORLD

Con esta opción deberás poner en practica tus dotes de mando y gobierno, ya que consiste en librar al mundo de dos amenazas que se ciernen sobre él y, como no, también puedes elegir la amenaza que más se adapte a tus posibilidades. El juego te proporciona dos peligros inminentes que están ya acechando sus garras sobre el mundo, siendo éstos:

- PRIME INDUSTRIAL.

En él te aparecerá un rival que intenta la supremacia economíca, sin tener ninguna clase de escrúpulos en cuanto al modo de conseguirla. Este, para lograr sus fines, se está valiendo de una exorbitada cantidad de industria pesada, la cual está rompiendo el equilibrio ecológico a un ritmo acelerado. Tu tendrás que contener la expansión de esta industria e incluso lograr su recesión. También deberás reparar el medio ambiente dañado y construir un mundo más limpio.

- MILITARE FORCE.

Ahora tu oponente es un ambicioso invasor, cuya única respuesta a cualquier problema es la guerra. El no se detendrá hasta que no domine todo el planeta. Tu deberás defender las ciudades que has construido, para lo cual tendrás que echar mano de tu estrategia militar y, si no quieres acabar con un mundo inhabitable, restau-

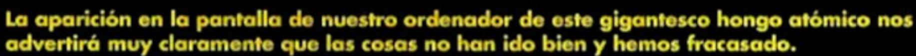
Todo el desarrollo del juego, a pesar de su compljidad, se realiza cómodamente a través del ratón y de los diferentes iconos que encontraremos en la pantalla.

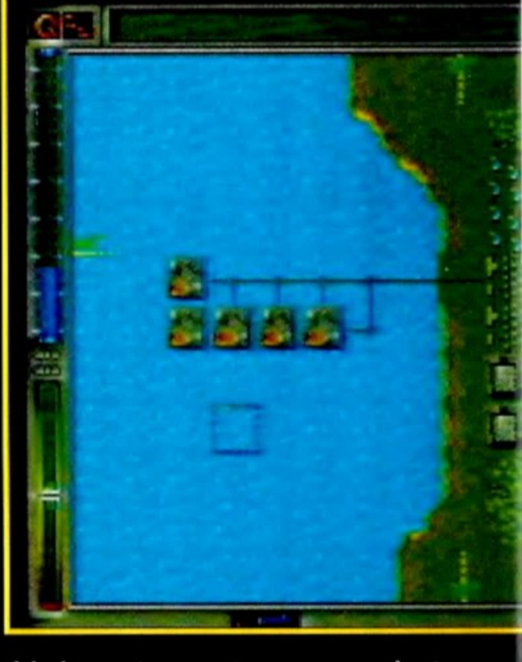












La aparición en la pantalla de nuestro ordenador de este gigantesco hongo atómico nos advertirá muy claramente que las cosas no han ido bien y hemos fracasado.

rar los daños ecológicos causados durante el combate.

4) DISK OPTIONS

Es una clásica base de datos, donde se almacenan las situaciones en las que vas dejando determinados mundos y que puedes retomar en cualquier momento.

LA CONSOLA DE CONTROL

Ahora describiré cómo es el antes mencionado editor o consola de control, común para todas la opciones del menú principal (excepto la DISK OPTIONS pues esta no es jugable), mediante la cual transmitiréis vuestras ordenes al mapa, el cual es el tablero donde se va a realizar la difícil partida de sacar un mundo adelante. Recuerda que este juego solo funciona con ratón.

El panel de control tiene un aire futurista y está estructurado de la siguiente forma: En el centro y de mayor tamaño al resto de controles, aparece una pantalla donde se ve la zona del mapa donde vamos a trabajar; en la esquina superior derecha hay un indicador del año en curso, tomando como año inicial en el que empieces a jugar; inmediatamente debajo tenemos cuatro planetas, los cuales tienen asociado un símbolo cada uno. Dependiendo de este símbolo representarán objetos de guerra (aparecerá un submenú de trabajo para el campo de batalla o defensa), tratamiento de ficheros, información sobre el estado del planeta (esta opción una vez seleccionada se subdivide en otras 11, todas referidas a la situación del planeta en cuanto a polución, temperatura, demografía, etc...) y detención momentánea del juego; en el centro del lado derecho esta ubicada otra pantalla donde aparecen una serie de iconos que representan los objetos que puedes situar sobre el mapa, también bajo es-

Intenta conseguir un mundo equilibrado.









ta pantalla esta el control para ir cambiándolos; el vértice inferior derecho esta dedicado al control de la situación que tenemos sobre el mapa, encontrando una consola con teclas marcadas con flechas de dirección y que podrás utilizar tanto con el ratón como con el teclado; sobre la pantalla central del mapa hay una linea dedicada a mensajes referidos a la situación en que se encuentra la partida; en la esquina superior izquierda, está el control de escape para abandonar el juego y salir al sistema operativo; por último, adosados al márgen izquierdo están los indicadores de polución, temperatura y poder para maniobrar El juego tiene como finalidad ir formando núcleos urbanos que sean prósperos, para lo cual deberas controlar su suministro energético, su polución, su infraestructura, etc... Además tienes que tener en cuenta la situación global del planeta, pues puede que en otra zona, y sobre todo si juegas contra alguien, se esté generando una contaminación que puede afectarte. Si consigues hacer ciudades bien abastecidas, éstas te reportarán beneficios con los que podrás iniciar la construcción de otras o la ampliación de las ya existentes. Por el contrario, si no consigues su estabilidad, verás como te vas quedando sin poder adquisitivo hasta que al final deberás abandonar la partida. Recuerda que el dinero no solo te hará falta para colocar objetos en el mapa, sino que también lo necesitarás para cualquier otra opción, incluso las de información o las de movimiento.

Pon en práctica tus dotes de gobierno y visión de

La conclusión que sacamos de este juego es que tiene un caracter eminentemente ecologista, ya que despues de haber jugado te das cuenta de lo dificil que es preservar la naturaleza y lo necesario que es ésta para la subsistencia de la humanidad. Por supuesto, a la publicación de este artículo, dispondréis de la versión en castellano, un alivio, por cierto.

Antonio Martínez Herranz.







- OK Pasarela: *RISKY WOODS*
- Compañía: DINAMIC ELECTRONIC ARTS
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta Gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: AD LIB, SOUND BLASTER, ROLAND ,MT32

Risky Woods



"EL VALO
DE LA VI

Sumérgete en el arcaico mundo inferior de los Espantos, donde el tiempo NO es infinito, NI la vida larga y apacible e intenta liberar los cuerpos de los petrificados Monjes Custodios. Intenta, digo, -porque es árdua tarea-, devolver así la sabiduría a las Tierras Perdidas, penetrando, si te atreves, en los Vetustos Tiempos de las Edades Oscuras de la Tierra...

ESCUCHA LA ADVERTENCIA

¡No eres bienvenido al mundo de lo oscuro! ¡No eres persona grata para nosotros!, pero si es tu deseo contradecir las acciones de las Fuerzas del Mal, sea como quieras.

Yo sólo soy un emisario. He sido encargado por el Maligno para advertirte de

Vence al invencible con el poder de la verdad.





Cualquier excusa es buena con tal de que tu misión se vea cumplida, por tanto, haz buen uso de todos los golpes que figuren en tu muestrario.



Los peores enemigos que nunca imaginaste encontrar, están dispuestos a eliminarte a las primeras de cambio. Ellos no conocen aún todo el poder que posees, pero...¿conoces tú el que ocultan estás malignas criaturas?.



los peligros, pero cuando termine ésta conversación, quedarás sólo, no tendrás compañía... humana, al menos. Escucha bien, Roham, porque sólo lo repetiré una vez: deberás internarte en Risky Woods para encontrar las estatuas de los monjes petrificados, si es que quieres liberarlos de su cautiverio, para devolver así la sabiduría a las Tierras Perdidas. Antes de permitirte la entrada, se te pedirá un código dos veces, y ya dentro, un mapa te mostrará el tramo en el que se va a desarrollar la acción. En la parte baja del monitor, que te es imprescindible para luchar, se te mostrará: - El nombre de la bestia, cuando aparezca, y la vida que le queda para ser destruida.

- El dinero que tienes para comprar armas o energía al finalizar cada etapa.
- La cantidad de monjes a liberar en la etapa en la que te encuentras.
- El tiempo que tienes para concluir la fase que estás atravesando.
- Y la cantidad de vida que te queda.

¿Te atreverás a jugar a algo como esto? Si el miedo atenaza tus músculos, no te molestes en probar Risky Woods.

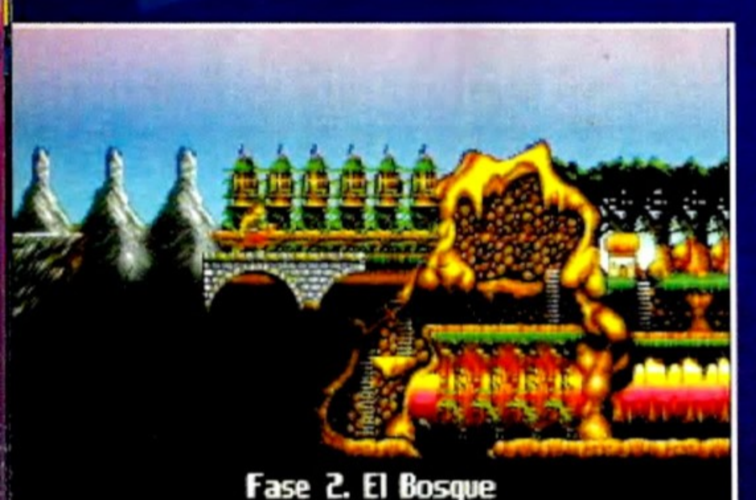
Tu objetivo, es liberar todas las estatuas que correspondan en cada fase, procurando que no se te agote el tiempo ni las vidas de que dispongas. Pero ¡cuidado!, no todas ellas son las de los auténticos monjes, sino que, entremezcladas, se encuentran réplicas malignas deseando que tú, por error, liberes toda la energía negativa que se esconde tras su apariencia de paz.

Nadie ha conseguido aún salir con vida de ésta empresa, porque no han sido capaces de soportar las fases de que consta la prueba con sus grupos de a dos en cada nivel y la correspondiente cueva de acceso al siguiente par. Durante el tiempo que permanezcas en cada una de las fases, serás atacado sin piedad por esqueletos secuaces del Supremo, monstruos alados, diablos, gárgolas, tigres posesos, y plantas carnívoras entre otros, así como por diversos obstáculos de todo tipo. Como vas viendo, la supervivencia es prácticamente imposible.

Pero no te desesperes... todavía, porque hay una noticia de alivio para tí: como nadie se ha atrevido aún a destruirnos; para poder divertirnos, hemos creado a lo largo del espacio donde tiene lugar la pelea, unas secciones de ayuda a la víctima -algo así como las asociaciones de consumidores-. De lo contrario, todo acabaría en unos segundos.

Así pues, tenemos que: a veces, cuando mates un enemigo tuyo, caerá dinero de





Fase 2. El Bosque

MANZANAS -que te provocarán sueño y una gran pérdida de tiempo o 10.000 puntos-; CRANEOS, que volverán la pantalla del revés con su energía; FLECHAS que pueden darte puntos o mandarte al principio de la aventura; RELOJES de arena que te darán un minuto de tiempo extra; ESTRELLAS y BOCAS que son puntos; magníficas BOLAS DE FUEGO que arrasarán todo lo que obstaculice tu camino; CRUCIFIJOS de 10.000 puntos; puntos también te darán las JOYAS y energía extra puedes conseguir si te agachas y coges CORAZONES o POCIMAS.

Más complicado lo tienes para adquirir una NUEVA VIDA, ya que deberás juntar 100.000 puntos, o esperar que, del cofre, salga un hombrecillo como tú y atraparlo tres veces.

A lo largo del camino, encontrarás ojos-puerta. Son muros que vigilan tu avance y te impedirán seguir si antes no has conseguido dos iconos EYE-KEY para destruirlos. Cuando los tengas, con el ojo-muro a la vista, pulsa el disparo durante dos segundos y tus problemas, se habrán resuelto... por el momento.

Una vez terminada la primera parte de la fase, pasarás a la segunda, que en esencia es prácticamente igual, para acabar dentro de la gruta que te permitirá la entrada a la zona si-



Utiliza con sumo cuidado todo aquello que aparezca en tu camino, unas veces un sólo objeto podrá sacarte de algún apuro, otras en cambio, te llevará directo hacia la aniquilación completa.

él. Ese dinero es el que puedes coger para ir de compras a la tienda cuando termines la fase, pero lo perderás si acaban con alguna de tus vidas antes de concluirla, por lo que tendrás que recogerlo de nuevo. Si no lo haces rápido, desaparecerá. Hay bolsas sorpresa, que se materializarán de repente -si no, serían bolsas-no-sorpresa- cuyo contenido te beneficiará en monedas o iconos que al cogerlos dan puntos o energía. Pero la ayuda más importante que puedes recibir de nosotros, son unos cofres llenos de tesoros, que caerán de la nada, de vez en cuando, y que están repletos de riquezas. Para abrirlos, tendrás que disparar sobre ellos. Pueden contener

Excepcionales gráficos nunca vistos en este tipo de historias.

guiente. En cada una de las cuevas te enfrentarás a un gran guardián prácticamente indestructible. Se te dará un cuchillo, para que sea más emocionante la lucha, a no ser que tú mismo consigas dinero y puedas comprar otras armas.

A modo de ejemplo, he de decirte que en la primera fase de la ZONA 1, en las MONTA•AS, debes coger todo el dinero posible para aumentar el potencial de armamento que pueda permitirte superar las siguientes con menos dificultad. Así, al terminar puedes pasar por la tienda y llevar a cabo tus planes. La segunda transcurre en el BOSQUE. Allí hay dos estatuas falsas: una encima del puente y la otra en el interior de la última morada, en el piso de arriba.



No estarás sólo en el combate, además de tu propia habilidad y fuerza, contarás con elementos de ayuda que pueden aparecer en cualquier momento y lugar del juego... hasta en los más inimaginables lugares.

Game Over

Un agobiante ataque será la causa de tu desesperación.

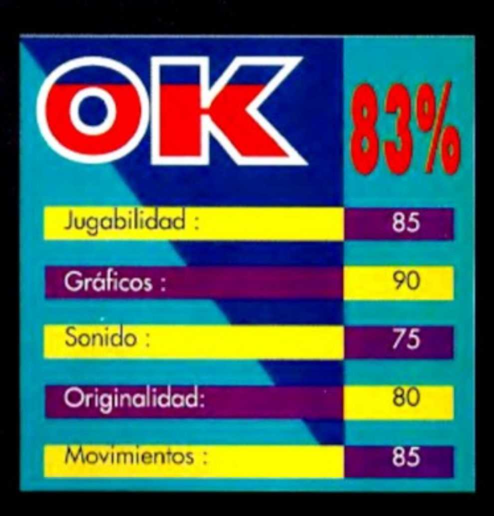
Especialmente eficaces a la hora de matar, son las gárgolas guardianas del ojo-llave. Puedes pegarte a ellas como una lapa para matarlas, o dispararles repetidamente habiéndolas dejado a punto de aparecer en la pantalla. Si intentas enfrentarte a ellas directamente, te van a dejar como si te hubiera pillado tu padre llegando a casa un lunes, sin su permiso, a las siete de la mañana. En cuanto a las trampas, a veces tendrás que pasar sobre un par de maderos: hazlo deprisa, porque si no, te va a caer algo gordo encima... Si has tenido éxito, cosa que veo difícil, tendrás que enfrentarte con el primer Gran Guardián en su cueva: se llama ZABRUS. Has de ser muy rápido, porque el tiempo es mínimo y peligroso el contrincante. Si lo matas, serás recompensado con un tesoro que nunca nadie soñó. Y así, pasarás a una tercera fase: Las cavernas, donde todo comenzará, pero con un mayor grado de dificultad.

Si usted me permite mi opinión, creo que éste es un logro grande dentro del mundo en el que se mueven este tipo de arcades. No hay nada nuevo que nos pueda dejar boquiabiertos, pero lo logrado de sus gráficos, su original forma de tratar el tema... hacen de él algo único. Es un juego trabajado, una nueva orientación para un campo demasiado explotado que comenzaba a decaer.

Bien, he hablado demasiado, y me temo que seré castigado por ello, pero es que aquí, últimamente hay tan poca gente con la que hablar que uno no sab...

¡¡¡ MALDITO EMISARIO DE LOS mmmmpf....!!! ¡¡¡ ES LA TERCERA VEZ QUE DECRETO QUE TE CORTEN LA LENGUA Y NO ERES CAPAZ DE ESCARMENTAR ?!!! ¡¡¡ ACABAS DE CONSEGUIR EL MAYOR DE LOS CASTIGOS: PERMANECERAS DURANTE SEIS SIGLOS FRENTE AL TELEVISOR, VIENDO UN CULEBRON: ¡¡¡ HE DICHO !!!

José Villalba Medina





- OK Pasarela: *CRIME CITY*
- Compañía: IF...
- Distribuidor: SYSTEM 4.
- Tarjeta Gráfica: VGA, EGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB

Crime City

De manera precipitada has tenido que hacerte cargo del negocio de tu padre. Si hubiese sido por otros motivos, admirarías tu buena suerte, pero la razón real de tu situación actual es que tu progenitor está en la cárcel por un crimen que no cometió y tú debes de demostrar su inocencia.







Tu padre, Steven White, es un hombre hecho y derecho, ya lo sabes, por eso no te explicas cómo se ha podido ver envuelto en una maraña tan complicada y acabar en la cárcel. Te ha enseñado muchas cosas, este será el momento de que las apliques con un fín que no podía ser mejor : salvarle de una pena que no se merece.

CUENTAS CON...

Aparte de tu propia intuición, habilidad e inteligencia, cuentas con otros medios algo más sofisticados para lograr cumplir tu

¡POR TU PA

¿Serás capaz de demostrar la inocencia de tu padre? Pregunta sin temor aunque los demás piensen que eres un pesado, tendrás gratas sorpresas.



Además de tus naturales dotes de detective, cuentas con la ayuda de otros elementos externos, como por ejemplo el mapa de la ciudad.





Tu madre, tu novia, la policía, algún camarero, la enfermera... todos están en disposición de darte alguna pista que te sea útil para sacar a tu padre del apuro.

objetivo. En tu oficina encontrarás un agenda que contiene datos que a buen seguro te serán de utilidad.
Revisar todas las notas que aparecen por ahí, quizá te dé alguna pista. Además tienes un ordenador con el que conseguir algo de dinero será más fácil y un teléfono para comunicar con aquellas personas que puedan servirte de ayuda.
Te aguarda una difícil investigación, pero peor es lo que le espera a tu padre si no la terminas con éxito, por eso te recomendamos que no desfallezcas.

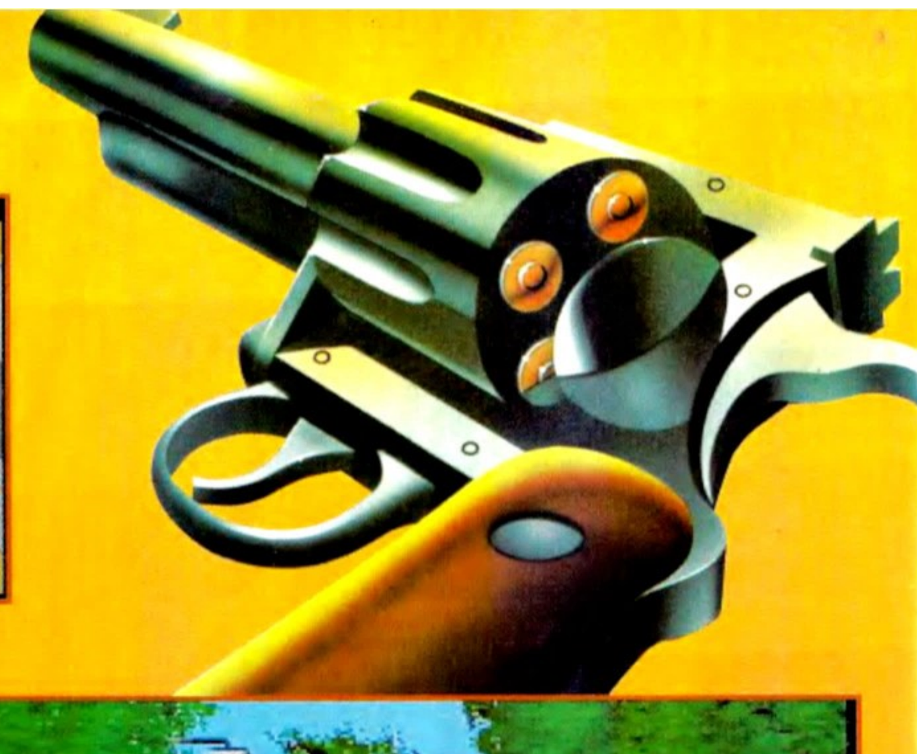
Pregunta todo lo que puedas, no te importe ser pesado, puede ser que en alguna ocasión la conversación mantenida te depare alguna que otra sorpresa.
Dispones de un mapa con el que sabrás dónde están cada uno de los lugares que tienen algo que ver en tus pesquisas. El hospital, la policia, la iglesia, el bar, tu oficina, la casa de tu novia, tu propia casa, el lugar del crimen , todo está a tu disposición para que comiences a moverte si quieres encontrar las pruebas necesarias para sacar a tu padre de la cárcel.

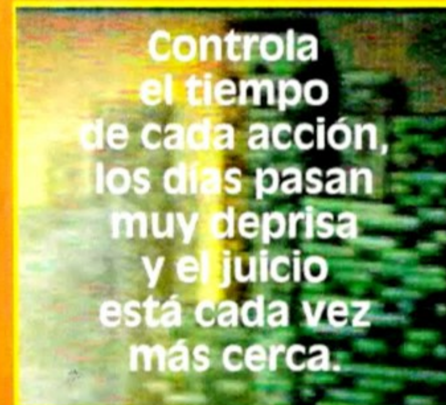
Utiliza todos los medios a tu alcance, hasta los más insignificantes podrían serte útiles.

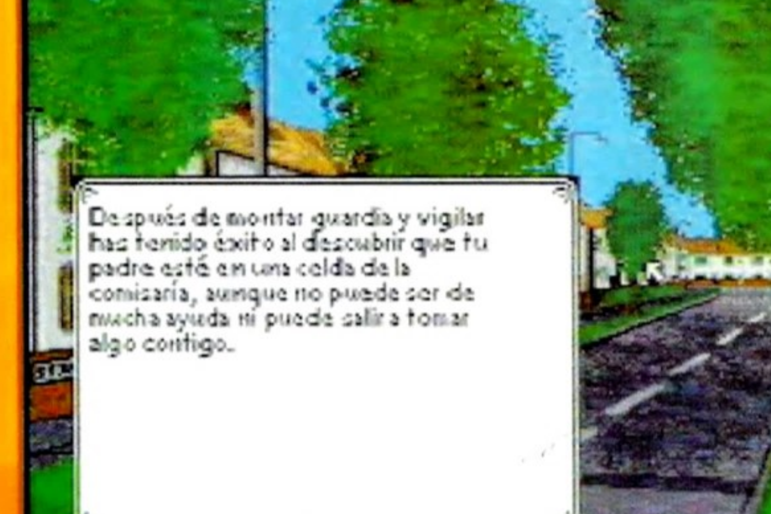




En el lugar más insospechado podría estar la clave que andas buscando.







Todos los sospechosos deberán estar sometidos a una estrecha vigilancia, tendrás que cuidar el tiempo que les dedicas a cada uno.



EN CONTRA TIENES...

Los días pasan muy rápido por tanto, controla al máximo en qué empleas tu tiempo de investigación y cuánto tardas en tus desplazamientos. Moverte de un lado a otro de forma cómoda puede llevarte a la ruina, así que utiliza tus piernas de vez en cuando y ahorrarás algún dinerillo, que siempre viene bien.

Algunos personajes tendrás que cogerlos en determinadas horas del día, afina pues tu puntería temporal si quieres ganar tiempo.

UN ROL INTRIGANTE

La compañía «IF...», nos propone un juego de rol que tiene cierta similitud con algunos ya editados en el mercado, aún así pensamos que «Crime City» puede perfectamente ocupar un hueco propio. La base del juego está en la rapidez de recopilar información lo más rápidamente posible y saber utilizarla, por lo tanto los gráficos quedan en un segundo plano con respecto a la razón del juego.

La musiquilla no está nada mal, incluso contrasta intriga con diversión. Si eres un adepto a los juegos de rol estamos seguros que te gustará

J.F. "Comet Tronner".

OK 77%

Jugabilidad :	76
Gráficos :	74
Sonido :	73
Originalidad:	78
Movimientos :	-

¡EXPLORA LOS JUEGOS DE ROL DE FANTASIA DE ORDENADOR DE *AD&D* COMO NUNCA ANTES SE HABIA HECHO!



SOFTWARE TRADUCIDO AL CASTELLANO

Advanced Dungeons & Dragons

EYE OF THE BEHOLDER

Juego de rol

Jurri el granuja coge sus ganzúas y diestramente desliza una en la cerradura. Está atrapado, pero Jurri es muy hábil... con un suave "click" se abre la cerradura. La puerta cruje al moverse, mostrando un corredor poco iluminado.
Sin avisar, surjen esqueletos de las sombras que se abalanzan sobre el grupo. Las espadas centellean, los hechizos chisporrotean y después... todo es silencio, y el corredor queda repleto de huesos.
La leyenda dice que hay una terrible conspiración oculta en las cloacas de Waterdeep. ¿Es esto cierto? Estas cerraduras y trampas son demasiado buenas, y alguien envio a esos esqueletos. Bueno, si allí abajo hay alguien que se esconde, vamos a encontrarlos... ¡y a destruirlos!

Disponible en PC.

¡INCLUYE LIBRO DE PISTAS!



SSI
STRATEGIC SIMULATIONS, INC.®

ADVANCED SIMULATOR SERIES

GREAT NAVAL BATTLES

NORTH ATLANTIC 1939-43

SOFTWARE TRADUCIDO AL CASTELLANO

Simulador

Siente el poder de controlar impresionantes barcos de guerra y disparar monstruosos cañones. Siente la gloria de la victoria cuando tus brillantes estrategias hunden la flota enemiga.

Disponible en PC.-

SSI
STRATEGIC SIMULATIONS, INC.

DROSOFT Moratín, 52, 4º dcha. 28014 Madrid. Tel.: 91 429 38 35 Fax: 91 / 429 5...



- OK Pasarela: *STEEL EMPIRE*
- Compañía: MILLENIUM.
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta Gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: SOUND BLASTER, ADLIB

Steel Empire

Por fin se ha logrado el ansiado objetivo de alcanzar la victoria sin necesidad de acabar con vidas humanas. Con la llegada de las nuevas máquinas de guerra, el combate se ha convertido en un juego en el que la victoria no depende de la fortaleza física, sino de las dotes estratégicas, y la habilidad en el uso de los controles de tu Cyborg. Así pues, aventurate a comandar el ejército más disciplinado que jamás haya existido.

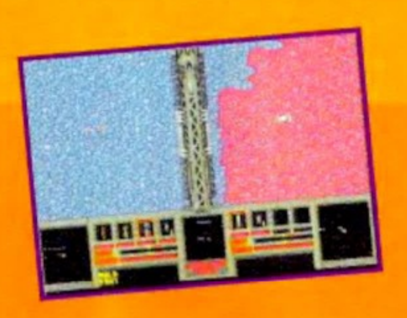
GUERREROS D



Corre el año 2200, el hombre ya se ha establecido en otros planetas, y la Tierra ha quedado únicamente como un refugio para los más acaudalados. Los nuevos conquistadores, proyectados hacia los más recónditos lugares de nuestra galaxia, se disputan con saña todos los territorios aptos para la vida humana que encuentran a su paso, aunque el fin primordial que buscan es instalar las monstruosas fábricas de Cyborgs, y así aumentar su poder militar para lograr conquistar la mayor extensión de terreno posible. La competencia es tal que aparecieron una serie de ejércitos rivales dispuestos a aniquilarse unos a otros por conseguir un puñado de piedras y arena, en batallas de un poder asolador nunca visto.

Te puede parecer que la crueldad en la que se ve sumergida la humanidad ha alcanzado cotas desmesuradas, pero en realidad ya no se derraman rios de sangre en los campos de batalla, ni tampoco la lucha deja una siembra de miembros mutilados, en su lugar sólo aparecen manchas de líquido hidráulico o extraños ingenios humeantes. Esto es debido a que el hombre ya no pisa el frente en las disputas por la colonización, y en su lugar lanzan a combatir robots que, controlados desde una cómoda terminal situada a una distancia prudencial, hacen que la guerra se haya convertido en un auténtico juego, donde los







Según nos propone este "Steel Empire" en un futuro no muy lejano las guerras se convertirán en un "divertimento" para los amantes de las luchas a través de potentes ordenadores.



Dependiendo del modo de juego que escojamos el programa nos ofrecerá escenas de arcade, estrategia o ambas alternativamente.



Incluso los propios gráficos del juego han sido diseñados con la clara intención de ofrecer un "look" puramente cibernético.

DE ACERO

ejércitos de artilugios se mueven en las pantallas como algo ajeno e irreal, como si fueran simples fichas en un tablero, y donde los más hábiles en el manejo del joystick se convierten en héroes sin exponer su vida. Pero esta situación, indudablemente beneficiosa para la integridad física del ser humano, es muy cara de mantener, y dosificar los recursos económicos disponibles es de vital importancia.

Vista la nueva situación, te habrás dado cuenta que un general de esta nueva era debe reunir cualidades de gran estratega, para así poder situar sus hordas metálicas en los lugares más idoneos para la conquista, y no sólo deberá ubicar a los infatigables soldados, sino que también las fábricas para producirlos, los talleres para su reparación, los nuevos gobiernos que deberán controlar las nuevas posesiones (o las fortalezas si así lo viera necesario). Pero además, debe ser un avispado comprador, pues todo lo anteriormente descrito tiene un precio que no es precisamente de ganga. Y si también se decidiera a controlar personalmente un Cyborg, su habilidad tendría que estar a la altura de las circunstancias.

Todos estos requisitos que se necesitan para ser un buen general, hacen que la obtención de este rango sea un privilegio brindado a unos pocos elegidos.

Tu tienes esa oportunidad: no la desaproveches y sumérgete en este mundo de estrategia, lucha y previsión. Si te decides, no creas que te resultará una tarea fácil, ya que sólo lograrás la victoria con entrenamiento y práctica.



LAS MAQUINAS DE LA GUERRA

En este campo de batalla en que se ha convertido tu ordenador, podrás combatir no sólo contra una fría máquina, sino que también podrás retar a otras personas para que se midan contra ti, o enfrentaros simultaneamente los cinco contendientes más hábiles del lugar, pues cuentas con esa posibilidad entre las opciones que se nos ofrecen.

El juego comienza con una presentación en la que después de que se te haya puesto en situacion con una corta introducción, se te irán mostrando todos los Cyborgs con los que podras contar a lo largo de la partida. Una vez introduzcas la clave de acceso, aparecerá el menú principal en el que cuentas con tres opciones que ta continuación analizamos.

La denominada BATTLE PRACTICE, en la cual y como su propio nombre indica, podrás entrenarte para ser un ducho contro-



El programa se maneja principalmente a través de un cómodo y sencillo sistema de iconos que se haya situado en la parte inferior de la pantalla de juego.

Selecciona con astucia tus armas.

Se un buen estratega y un habil guerrero.

lador de Cyborgs. Esta opción es básicamente un arcade en el que cuentas con dos modalidades de jugar: la primera consiste en una contienda organizada por ti, donde tendrás que seleccionar el oponente (que podrá ser el ordenador u otro jugador), el escenario donde se llevará a cabo la acción, el potencial económico con que contará cada uno de los contendientes para la adquisición de cyborgs, y por último la compra de Cyborgs para formar nuestro ejército. En la segunda opción se pelea exclusivamente contra la máquina, pudiendo elegir únicamente el Cyborg con el que vas a contar.

Esta segunda opción acaba cuando tu Cyborg sea destruido, pues cuentas con tan sólo uno, y su desarrollo consiste en ir matando los Cyborgs que controla el ordenador para ir así pasando de fase, donde te irán aparecereciendo rivales cada vez más difíciles.

En ambos casos aparece la pantalla dividida en dos, siendo cada una de las partes para cada uno de los contendientes, y así puedes ir observando las artimañas que tu enemigo ingenia para «pillarte». Los tipos de armas con los que cuenta cada Cyborg se agotan, así que debes dosificar los disparos. Cada arma posee unas características especificas de alcance, potencia, control, etc... que podrás aprender tanto en la presentación como en la pantalla de adquisición de Cyborgs. El Cyborg puede quedar momentaneamente inutilizado debido al sobrecalentamiento, que se produce cuando te alcanzan muchos impactos seguidos o cuando tu efectuas demasiados disparos encadenados. Quedará destruido por deterioro del blindaje, que se irá produciendo según seas alcanzado. Para controlar estos parametros contamos con un indicador de la situación en la que se encuentra la temperatura y el estado del blindaje.

A continuación nos encontramos con STRATEGY CAMPAIGN, que es básicamente como un juego estratégico de sobremesa, sin encontrarte en ningún momento con escenas de arcade. Tendrás que ocupar la posición de un general que dispone como han de situarse sus tropas, fábricas, nuevos gobiernos, etc..., para así poder conquistar el mayor número de territorios posible, y que prestará principal atención a los movimientos de los ejércitos contrarios, pues persiguen sus mismos fines. Comenzamos eligiendo el número de contendientes que van a tomar parte en la disputa y quien los va a controlar: un jugador o el ordenador.



Nuestro objetivo principal no es otro que ejercer de pais beligerante dentro de un conflicto en el que cada pais trata de anexionarse cuantos paises le sea posible.

La posibilidad de poder jugar hasta 5 jugadores simultaneamente, consigue que el juego sea bastante entretenido, aumentando la rivalidad según vayan quedado menos paises por adjudicar.

La zona donde tendrán lugar las conquistas es un pequeño continente de un planeta donde han llegado simultaneamente varios imperios. Se haya dividido en paises, por cuya conquista tendrán que luchar los diferentes contendientes.

El juego se estructura en turnos, donde sucesivamente cada contendiente deberá poner en práctica sus dotes estratégicas. De esta forma se logra la posibilidad, antes descrita, de poder luchar hasta 5 jugadores. Cada uno de ellos cuenta con un capital inicial idéntico para todos, con el que deberá adquirir en primer lugar factorias para empezar a producir los Cyborgs. Las factorias tienen distintos precios, según su capacidad para producir diferentes modelos de Cyborgs simultaneamente. La ubicación de las factorias sólo se puede realizar en paises que se encuentren bajo tu poder (inicialmente cada jugador parte con un pais que es asignado al azar). El siguiente paso es seleccionar el tipo de Cyborg que va a producir la factoria. Cada Cyborg tiene un tiempo de fabricación, por lo que al principio es recomendable empezar a producir los más ligeros, y de esta forma contar cuanto antes con un pequeño ejercito para comenzar tu conquista. Esto de adueñarse cuanto antes del mayor número posible de territorios, es de vital importancia, pues nuestro capital se irá incrementando a medida que tengamos más dominios. Cuando hayas alcanzado una pequeña estabilidad, deberás empezar a dotar tus filas con la infraestructura necesaria, pudiendo incorporar para ello talleres de reparación, fortalezas, satélites espía, gobiernos estables, etc...

Maneja tu monstruo de metal para conquistar territorios.

Pero recuerda que todo esto te costará dinero, y para lograrlo deberás abarcar todos los países posibles. En esta opción los combates entre los ejércitos no los diriges tu personalmente, sino que te aparece un indicativo sobre el mapa de donde está teniendo lugar una batalla. Posteriormente se te informará del resultado de la misma, que dependerá directamente de las fuerzas que posea cada ejercito.



Una de las ventajas de éste sistema de batallas es que no acarrean bajas humanas, ya que los combates son librados por cyborgs dirigidos a distancia por cada bando.

Por último tenemos la opción COMPLETE CAMPAING, que viene a ser una mezcla de las dos anteriores, pues si bien en la anterior tu sólo te dedicabas a mover los recursos con que contabas como si fueran piezas de un tablero de ajedrez, en esta, también deberás gobernar a los Cyborgs cuando se encuentren combatiendo, con lo que se incorpora el modo arcade de BATTLE PRACTICE. La forma de jugar esta opción es similar a la de STRATEGY CAMPAING, con ciertas salvedades referidas al combate, donde te enfrentarás a tus adversarios pilotando tus tropas. Cuando estes atacando, deberás controlar una serie de parametros referidos a la intensidad de tu ataque y al tipo de guerra que quieras realizar (distintas formas de ataque como guerrilla, conquista, etc...). Recuerda también que cuando te encuentres a los mandos de un Cyborg, la habilidad y el entrenamiento adquirido son las principales armas con que cuentas, por lo que si no te ves capaz de superar a tu adversario, no te andes atacando si no es imprescindible. La forma de pilotar un Cyborg es exactamente igual que en el modo BATTLE PRACTICE, así que, lo dicho, ensaya lo más posible tanto en esta opción como en STRATEGY CAMPAING antes de lanzarte a una COMPLETE CAMPAING.

UN JUEGO QUE VA A DAR MUCHA GUERRA...

La concepción gráfica del juego es bastante adecuada, y aunque tampoco en ningún momento se llegue a resultados espectaculares, los gráficos se adecuan bastante bien a las circunstancias para las que han sido creados. En el modo arcade tenemos todos los Cyborg bien definidos según su tipo, y diferenciados por la coloración dependiendo al ejercito que pertenezcan. Además los movimientos y los disparos de las armas están bien realizados. En modo de estrategia, los símbolos representativos de las cosas que se encuentran en el mapa son un poquito simplones, pero suficientes para enterarse de lo que allí se cuece con simplemente echarles un vistazo.

En definitiva, «Steel Empire» es un entretenido juego de estrategia mezclado con arcade o viceversa, que va a agradar por igual a los fánaticos de cualquiera de los dos géneros, y del que disfrutarás mucho más si te enfrentas a otro jugador en vez de al ordenador.

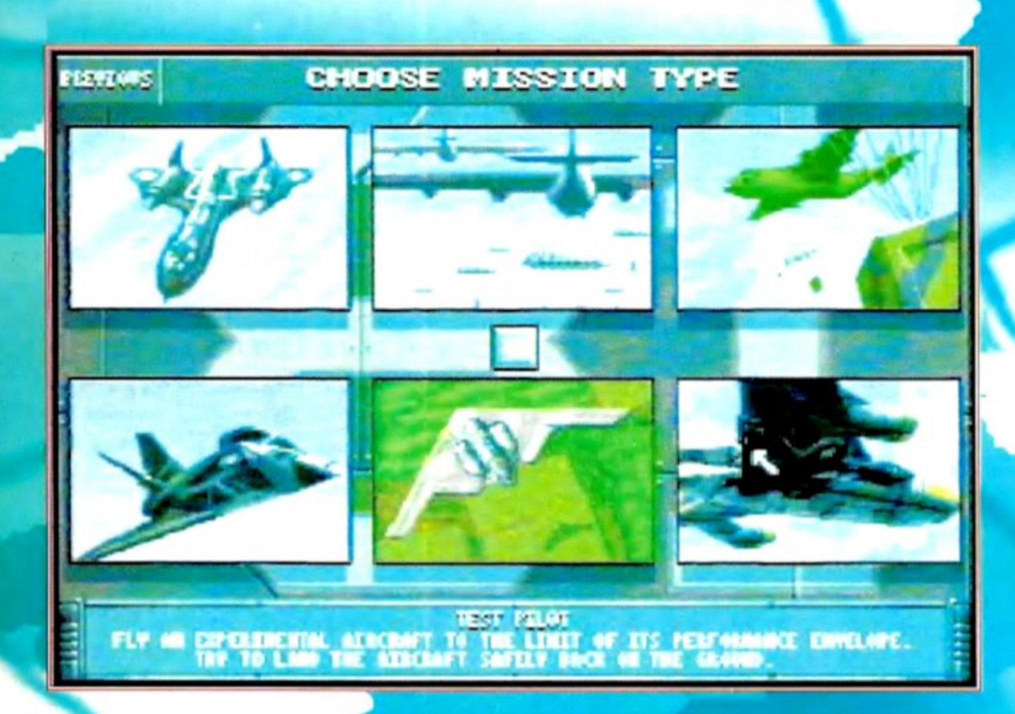
Antonio Martínez Herranz.



OK	78%
Jugabilidad :	75
Gráficos :	80
Sonido :	75
Originalidad:	80
Movimientos :	80



Birds of Prey



Cerca de tres años han tardado los programadores de Argonaut (Starglider, Days of Thunder...) en sacar a la luz este simulador que permite pilotar nada menos que ¡cuarenta! aviones diferentes.

- OK Pasarela: BIRDS OF PREY
- Compañía: ELECTRONIC ARTS
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta Gráfica: EGA, VGA, CGA
- Tarjeta de sonido: AD LIB, SOUND BLASTER, ROLAND



Sí, has leido bien. Con este programa tendrás a tu disposición no sólo lo más selecto de la fuerza aérea de la OTAN, sino también los aviones más representativos del desaparecido Pacto de Varsovia. Ambos bandos están enfrentados en una lucha sin cuartel, y podrás alistarte en cualquiera de ellos para cumplir misiones de lo más variado.

MUCHA PACIENCIA

Eso es lo que hemos tenido los fanáticos de los simuladores hasta que «Birds of Prey» ha visto la luz. El juego comenzó con el nombre clave de Proyecto X, pasándose a denominar provisionalmente Hawk. Al preguntarles por el juego, los programadores empleaban palabras como "revolucionario", "definitivo".

¿EL SIMULADOR VUELO DEFINIT



Si respondemos brevemente a la pregunta inicial, pues no, éste no es ni mucho menos el simulador de vuelo definitivo, pero analizándolo en profundidad vemos que sí ha abierto nuevas vías para este tipo de juegos. ¿Cuáles son las misiones típicas en un simulador de vuelo moderno? Despegas con tu avión último modelo, atacas a un par de lanzadores SAM con tus misiles aire-tierra, lanzas un par de bengalas por si acaso, te enfrentas con dos o tres cazas enemigos, destruyes el objetivo principal y a casa. Divertido sin duda, pero difícilmente se puede considerar original.

En «Birds of Prey» puedes hacer todo eso, pero además al contar con tantos aviones se pueden llevar a cabo misiones diferentes a lo habitual. ¿Que te parecería pilotar un C-130 Hércules cargado de paracaidistas para lanzarlos detrás de las líneas enemigas? ¿O un avión experimental transportado bajo el ala de un B-52 para llegar a la capa más externa de la atmósfera? ¿O formar parte de un equipo de bombarderos en una misión cuidadosamente planificada? Todo eso está presente en «Birds of Prey» y por supuesto también las habituales misiones de interceptación, apoyo aéreo y misiones de bombardeo "invisible" con los F-177 y B-2.

Algunas de estas misiones ya han aparecido en otros simuladores, pero nunca hasta ahora en un solo programa, lo que convierte a este juego en una inversión verdaderamente rentable.

MAS VARIEDAD IMPOSIBLE.

Hasta aquí ningún problema. Cualquiera puede sentirse abrumado por la variedad de aviones y misiones, y además se puede tomar parte en acciones independientes o en un modo de campaña en el que cada misión influye en el posterior desarrollo de la guerra. El manual está bastante bien, traducido y repleto de los habituales datos técnicos sobre los aviones y las armas y explicaciones sobre las maniobras y distintas técnicas de ataque. Pero aquí llega la pregunta crucial: ¿cómo vuela? o mejor dicho ¿cómo se deja volar?. Pues regular solamente. Si tienes un equipo potente no tendrás casi ningún problema, aunque en el nivel de detalle máximo el movimiento dista mucho de ser suave.

Sería perdonable si esto se debiese a la cantidad de detalle que los programadores hubiesen puesto en los gráficos, pero exceptuando a los aviones, que eso sí, están bastante bien hechos, el detalle del suelo y del paisaje es escaso. Si lo comparamos con otros juegos similares, «Birds of Prey» es algo más lento y eso es un inconveniente.

R DE
IVO?















El panel de mandos es igual para todos los aviones, algo que puede que no guste a los puristas, pero que indudablemente permite dominar los controles e indicadores con más facilidad. Se dispone de un control absoluto sobre el avión y se incluyen algunos detalles interesantes, como los flaps, la posibilidad de variar el ángulo de ataque de las alas en aviones de geometría variable como el F-14 Tomcat o el Tornado, e incluso realizar un despegue vertical con un Harrier desde la cubierta de un portaaviones.

Los gráficos de las pantallas de selección de armamento están bastante bien y las vistas externas, obligatorias ya en cualquier simulador, son espectaculares.

Una característica interesante es la utilización de un piloto automático para evitar la monotonía de los trayectos largos y al que se le puede programar la distancia de llegada al objetivo y la altura de vuelo.

Mención aparte merece el sonido. Si se dispone de una tarjeta de sonido es realmente espectacular, y si se apagan los motores es posible oír hasta el silbido del viento en la cabina. Los que no posean uno de estos accesorios tampoco han sido olvidados como suele ser habitual, sino que tienen la posibilidad de oír sonidos digitalizados a través del altavoz interno del PC, aunque no todo va a ser perfecto: el juego se detiene un breve instante durante esta operación.

Se pueden elegir cuatro niveles de dificultad, variando también el número de aviones que es posible perder en combate; también se puede elegir la hora de comienzo de las misiones volando incluso en



misiones nocturnas. Existen además cuatro tipo de terreno distintos donde volar, de la nieve al desierto. La "inteligencia" de los aviones enemigos está bien conseguida y en los niveles de dificultad más altos es verdaderamente difícil conseguir derribarlos. Aunque ahí está la diversión, ¿no es cierto? Existe un modo de vuelo fácil en el que resulta más sencillo pilotar el avión, entrando en pérdida raramente y con el que se puede despegar y aterrizar casi en cualquier parte.

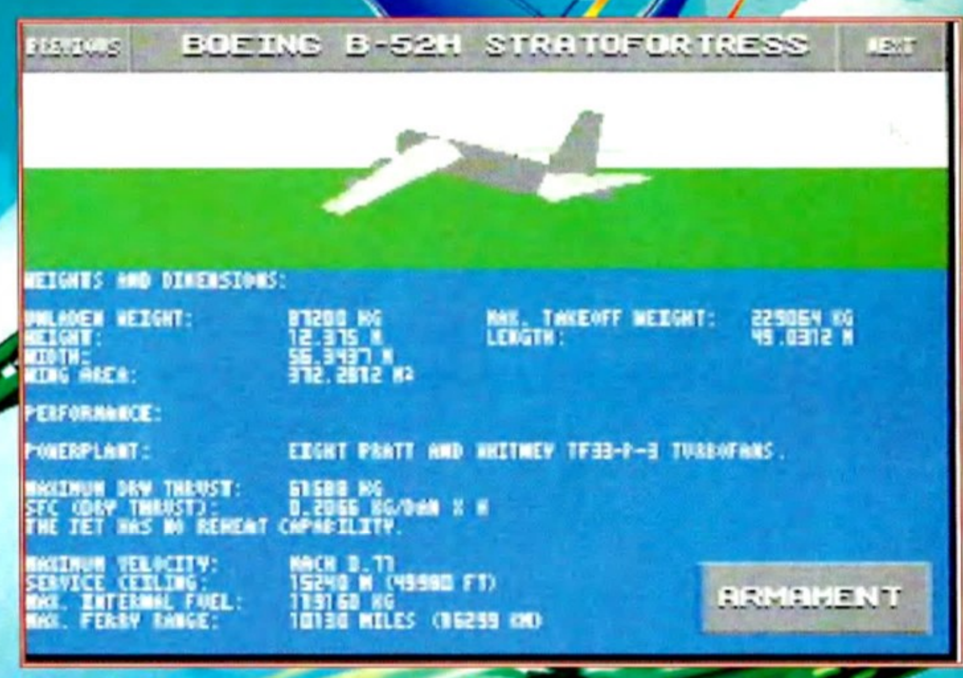
Se puede contar con la colaboración de un avión de apoyo, tan eficiente que incluso habrá destruido a todos los enemigos antes de que nosotros hayamos realizado nuestro primer disparo. Afortunadamente esos derribos nos los apuntarán a nosotros; alguna ventaja debía tener eso de ser jefe.

El tipo de misión determinará la elección del avión, aunque es posible usar cualquiera de ellos en cualquier misión. ¿Qué te parecería usar un Jumbo para interceptar a una escuadrilla de MIG? Todo es posible y mucha es la diversión que se puede sacar de ello. Lo mejor de todo es que en el modo de vuelo realista los aviones se comportan de forma diferente, sus reacciones varían y por ello habrá que seleccionarlos cuidadosamente. Por supuesto que no observarás diferencia entre pilotar un F-15 y un F-16, pero sí entre un caza de combate y un cuatrimotor de hélices. No sólo parece más pesado y menos maniobrable, sino que también el ruido de los motores cambia.

No se puede negar que es un simulador estupendo, divertido y por encima de todo variado. Así que ya sabes, si te has cansado de las misiones tradicionales y quieres probar algo nuevo, este programa no te defraudará.

Javier Guerrero Peña





Poder pilotar más de cuarenta tipos de aviones distintos es, además de una verdadera proeza, una temeridad que cualquier amante de la simulación aérea deseará probar.







Quizás este "Birds of Prey" no sea el simulador definitivo que estéis buscando, pero desde luego, tenéis que reconocer que aptitudes para conseguirlo, no le faltan, ¿verdad?.

AIR BUCKS

- OK Pasarela: *AIR BUCK*
- Compañía: IMPRESSIONS
- Distribuidor: SYSTEM 4
- Tarjeta Gráfica: EGA, VGA
- Tarjeta de sonido: AD LIB.

EL GRAN NEG

Si estáis dispuestos a comprobar como se lo monta un magnate de los negocios, esta es tu oportunidad. Comenzarás desde cero y tendrás que construir un imperio aéreo utilizando, si es que las posees, todas tus dotes de mercader. Aprende a usar la frase : el negocio es el negocio.

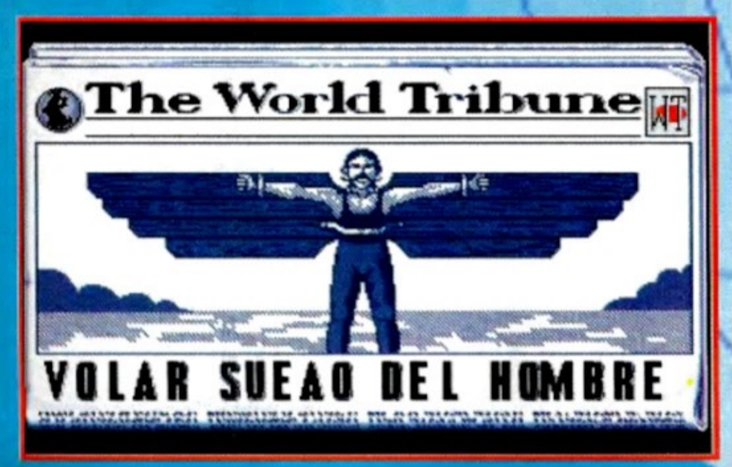


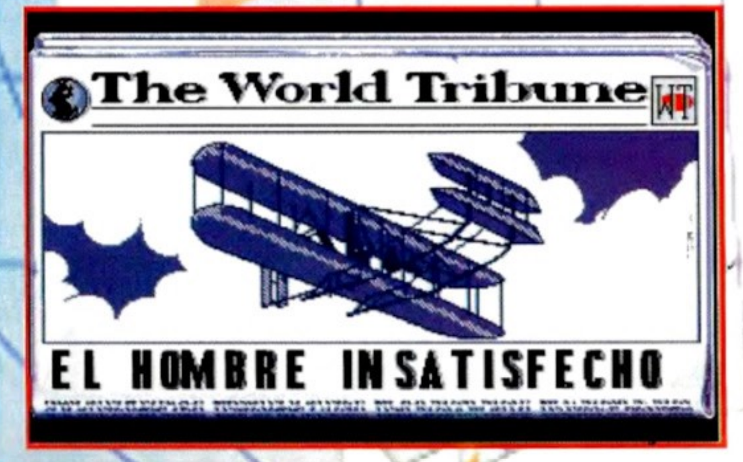


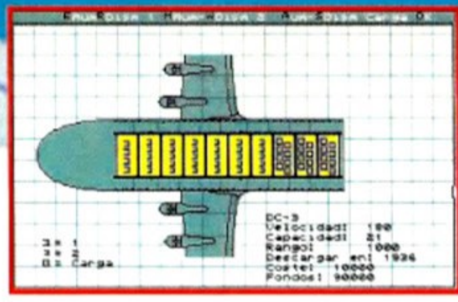
¿Quién no ha pensado en alguna ocasión que con un empujoncito bien dirigido hoy sería un potentado de los negocis? Todos, ¿verdad?, pues aquí tenéis «Air Bucks», la mejor razón para que lo demostréis. Manejar una línea aérea y situarla en la cima no será tan fácil como habiáis pensado, perder todo lo que tienes es una amenaza continua.

NUEVAS RUTAS

El juego comienza con el empujoncito del que habíamos hablado anteriormente. Tienes tan sólo 100.000 dólares, por supuesto, y un avión modelo DC3 Dakota como base para entrar en el negocio y si puedes, arrasar a tus competidores, ahí es nada. Para que veas que aún te damos más ventajas, en un "pis pas" te hemos






colocado en el año 1.946 y con únicamente 25 años de edad, ¿qué más quieres?. Bueno, pues ahora viene lo malo, tendrás que mantener, como pequeño objetivo, tu compañia a flote al menos hasta que cumplas los cuarenta. Deberás de tratar de incrementar tu balance de beneficios año tras año para lograr la creación de la más grande compañia aérea de todos los tiempos, luego podrás retirarte a descansar con tu conciencia limpia y tranquila.

Como todo buen negocio no estarás aislado en el empeño, la Trans Global International, la International GT y la Great Times te harán la más rabiosa competencia y su propósito será finalmente, hundir tu floreciente negocio.

Andate al loro y adquiere las rutas más eficaces, las mejores cargas, el máximo de confort para tus pasajeros y alguna que otra cosilla más antes de que lo hagan ellos y te cierren el mercado.

Todo esto lo puedes hacer desde la propia pantalla, con menús tipo "windows" que serán preferiblemente manejado por tu ratón. Si sabes moverte con rapidez y adelantarte a tus competidores con golpes directos a sus intereses, habras triunfado en el juego. Cuida muy bien todos los datos que manejas y no dejes que abusen de tu confianza. Poco a poco irás buscando nuevas rutas, nuevos y modernos aviones y todo irá sobre alas. Si no lo ves muy claro, tenéis hasta un zoom que se acercara sobre el mapa para que podáis ver más de cerca todo lo que acontece en el mundo. Atento a los colores de los edificios cuando piense en montar un aeropuerto y recuerda que no siempre las ciudades más grandes y famosas serán las que te produzcan mayor índice de beneficios. Si estás preparado para el desafío, súbete a este avión y ponte a los mando de una empresa con futuro.

GOCIO



CULPABLE O INOCENTE

Los enamorados de los juegos algo "complicadillos" y con reminiscencias aéreas, tendrán en «Air Bucks», el perfecto espejo donde mirarse. Este juego es como un "Monopoly", pero con alas y habrá que tener talento de negociante para ir adquiriendo pieza tras pieza todos los componentes del rompecabezas. Mucha memoria "habemus" que tener. No es necesario un gran despliege gráfico, ni sonoro para presentar un juego que tiene a buen seguro una agradable acogida entre los maníacos del poder.

Félix J. Físico Vara.

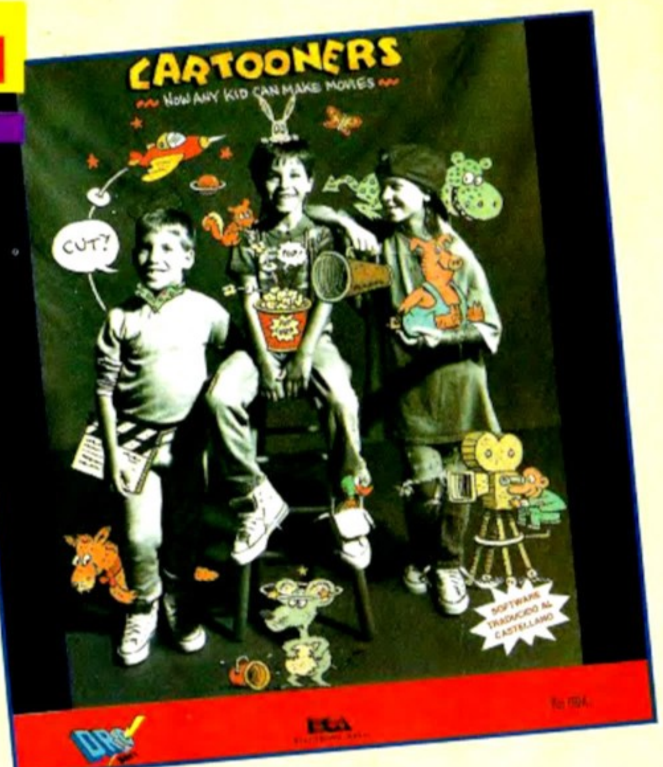
OK 72%

Jugabilidad :	75
Gráficos :	70
Sonido :	70
Originalidad:	75
Movimientos :	-


ETERNAM


LA CHICA DE TUS SUEÑOS
La primera vez que la viste, no podías creer que aquellos hermosos ojos te estuvieran mirando desde la pantalla de tu ordenador... cuando te adentraste en el mágico mundo de Eternam, tampoco sospechaste que Tracy se convertiría en tu sensual ángel de la guarda.
ERBE
INFOGRAMES
OK PC

cartooners



- OK Pasarela: *CARTOONERS*
- Compañía: ELECTRONIC ARTS
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta Gráfica: EGA, VGA, CGA
- Tarjeta de sonido: AD LIB, SOUND BLASTER, ROLAND

CUALQUIERA PU HACER UNA PEL

CARTOONERS no es un juego. Entonces ¿qué es lo que hace aquí? Es un programa sencillo de aprender y fácil de manejar con el que podrás hacer verdaderas películas de dibujos animados, aunque lo que hace realmente especial a éste programa es que es tremendamente divertido.



Programas de animación de calidad hay varios en el mercado y uno de ellos, DeluxePaint Animation, tiene mucho que ver con este programa, pero casi ni siquiera él puede hacer las animaciones de las que es capaz este Cartooners.
Está dirigido especialmente a los niños pero os puedo asegurar que hacía mucho tiempo que no me lo pasaba tan bien con un programa y diga lo que diga mi madre, hace tiempo que dejé de ser un chaval.

DIVERSION EN FAMILIA.

El programa tiene un manejo sencillo aunque los más pequeños necesitarán algo de ayuda hasta que se acostumbren a los menús y a manejar el ratón, con el que se puede controlar la totalidad de las acciones. Tanto el programa como el manual están completamente traducidos por lo que el idioma no será en esta ocasión ningún obstáculo. Más cosas sobre el manual: es realmente estupendo. Pocas veces se encuentran en un programa unos tutoriales tan extensos y claros, en los que se indica paso a paso todas las acciones a seguir para dominarlo mediante sencillos ejemplos se van descubriendo todos sus secretos y posibilidades.

Animaciones, dibujos, personajes y un sinfín de elementos más para que os creeis vuestro cuento particular

Puede funcionar desde la unidad de disco flexible, aunque es recomendable emplear un disco duro para guardar las películas y los personajes y tener un acceso más cómodo y rápido. El programa viene en dos discos, uno de los cuales está lleno de animaciones ya hechas y de personajes listos para actuar en cualquiera de las que diseñemos nosotros.

El sistema que utiliza se aparta de lo habitual en los programas de animación tradicionales. Es posible desplazar un objeto por pantalla y simultáneamenie hacer que ejecute un ciclo de animación. Un ejemplo de esto sería una persona caminando de un extremo a otro de la pantalla mientras mueve sincronizadamente sus brazos y piernas. El conseguir esto en otro programa requeriría muchas horas de esfuerzo para obtener los mismos resultados. En «Cartooners» en cambio todo nos lo dan hecho. Sólo hay que indicar el personaje y la trayectoria a seguir y automáticamente éste lo hará, acompañándolo de su movimiento característico: un conejo se desplazará a saltos, un pájaro agitando sus alas, etc.

Aunque esto pueda parecer limitado, pensando en el público al que va dirigido y en la cantidad de personajes diferentes que se incluyen, es más que suficiente.
Además es posible, y aquí está una de las grandes bazas del programa, importar animaciones y dibujos de DeluxePaint Animation, con lo que las posibilidades se amplían considerablemente.

BOCADILLOS PARA TODOS.

Hay que distinguir dos elementos diferentes: uno serían los personajes ejecutando acciones y desplazándose por la pantalla, el otro son los fondos o "escenas". Estas permanecen estáticas a lo largo de la animación aunque es posible enlazar dos o más animaciones y obtener varias escenas diferentes. El programa trae ya varias escenas para incorporarlas a nuestros trabajos. Tanto éstas como los personajes tienen una gran calidad, un brillante colorido y personalidad propia. Los niños se mostrarán encantados con ellos y les fascinará el hecho de poder moverlos a su antojo (mi prima todavía sigue en trance). Como herramienta educativa y como primer acercamiento del niño al ordenador es de lo mejor del mercado.

No son necesarios complicados comandos para distribuir a los actores por la escena, con unos cuantos movimientos con el ratón será suficiente. Es posible tener un número casi ilimitado de personajes en la misma escena, aunque si no se dispone de un equipo potente la velocidad de la animación puede resentirse.
Podemos revisar la película en cualquier momento para corroborar si los resultados son los esperados, todo ello controlado con

...EDE ...ICULA



Gracias a esta curiosa producción de la compañía Electronic Arts vamos a poder crear con nuestro ordenador auténticas películas de dibujos animados a todo color.

un sistema similar al de un reproductor de vídeo.

El sonido no se ha descuidado en absoluto y se puede tener una música de fondo que se oiga constantemente, además de poder añadir efectos sonoros a determinados fotogramas de la animación. El programa incorpora de origen una gran variedad de efectos sonoros que será muy sencillo sincronizar con los fotogramas correctos sólo hay que elegir el efecto deseado y el momento de la animación donde debe sonar. Es sorprendente lo que pueden hacer un par de efectos especiales para conseguir una animación espectacular. El colmo ya hubiese sido que los personajes hablasen, ¿tal vez en una futura versión en CD-ROM? Una de las características más simpáticas y útiles es la de poder mostrar mensajes en la pantalla. Esto se ha resuelto de una forma muy conveniente, mediante "bocadillos" similares a los de los comics. Se dispone de varios tamaños y formas y sólo hay que pulsar en el icono correspondiente y teclear el mensaje para que éste aparezca en el fotograma deseado. La velocidad y el sentido de reproducción también se pueden cambiar, con lo que revisar las películas al revés o a cámara lenta no supone ningún problema, e incluso se puede indicar que se repita un número determinado de veces. Esta opción es muy interesante, pues con la repetición de breves secuencias es posible conseguir animaciones de larga duración pero que ocupen poco espacio en disco.

Copiar actores y cambiar la dirección de sus movimientos es sencillo, alternándolos en diferentes secuencias para añadir más variedad. Una vez finalizada la grabación es posible editarla para eliminar, añadir o hacer cualquier modificación. De nuevo la gran facilidad de uso del programa se hace patente, e incluso sin leer el manual el manejo resulta sencillo e intuitivo; una delicia. Una vez terminada la película hay que grabarla, con lo que quedará completado todo el proceso y si se desea pasar a la sala de reproducción, donde se puede elegir entre seis títulos diferentes.



Este programa se aparta de la línea que habitualmente siguen todos los productos dedicados a la animación por ordenador

Para rematar todo esto está incluida la posibilidad de trasladar todos los fotogramas, personajes y fondos de la película al papel, ya que el programa cuenta con una opción de impresión con la que poder fabricarse verdaderos cuentos para leerlos cuando papá esté ocupado "trabajando duramente" con el ordenador. Otra utilidad sería emplear esta opción para imprimir tarjetas de felicitación o divertidos mensajes a los amigos.

En un mercado tan saturado de programas es agradable ver que todavía hay ideas originales y que se llevan a cabo con estilo y efectividad para crear uno de los mejores accesorios dedicado en exclusiva a los más pequeños, y no tan pequeños, del mercado. Por cierto, voy a ver si termino esa escenita que...

Javier Guerrero.





Uno de los grandes aciertos de esta potente utilidad es su tremenda facilidad de manejo, que la hacen tremendamente accesible.

OK 95%

Jugabilidad :	100
Gráficos :	90
Sonido :	90
Originalidad:	100
Movimientos :	95


¡VIVE A TODO RIESGO CON...
Crazy Cars 3
Quema las autopistas de U.S.A., al volante de tu Lamborghini Diablo en el loco mundo de carreras ilegales los sábados por la noche.
— Pon a prueba tus habilidades através de 60 rutas diferentes. Zigzagea entre el tráfico, supera la competición, choca con tus oponentes y sácalos fuera de la carretera, y sobre todo ¡cuidado con la policía!
Varios entornos: Ciudad, desierto, montañas, nieve, lluvia, conducción nocturna y aún más.
LA PIRATERIA ES DELITO
PRO-IN
Division SOFTWARE
Marques de Monteagudo, 22 bajo
Telefs. 361 04 32 - 361 05 29
Fax 361 26 06
28028 MADRID







- OK Pasarela: ASHES OF EMPIRE
- Compañía: EMPIRE
- Distribuidor: DRO SOFT.
- Tarjeta Gráfica: VGA, MC GA
- Tarjeta de sonido: AD LIB, SOUND BLASTER, ROLAND

¿PUEDES SAL
UN PAIS EN P

Tras los pasos de Midwinter y Flames of Freedom llega el último juego de Empire, verdaderos especialistas en juegos de estrategia. Si los otros te parecieron buenos, espera a ver este.

Utilizando como base para su argumento los recientes acontecimientos que han motivado la separación de lo que anteriormente fue la URSS, el famoso diseñador y programador Bob Singleton ha creado un juego que, aunque parecido a anteriores trabajos, no deja de sorprender por su complejidad, atención al detalle y elevada calidad técnica.

FRACTALES, ¿QUE FRACTALES?

Si hay una característica común en todos estos programas es la utilización de fractales para crear los terrenos por los que discurre la acción. Los fractales, aunque tienen un nombre curioso, no son más que fórmulas matemáticas que usadas convenientemente pueden dar lugar a gráficos espectaculares y sobre todo extremadamente realistas, con la ventaja añadida de ocupar muy poca memoria. Sin ellos hubiese sido difícil reproducir una extensión de terreno tan enorme y con tal cantidad de detalle. El sonido tampoco se ha descuidado en absoluto y todas nuestras acciones se verán acompañadas por la música de fondo del Pájaro



Ashes of Empire

Debes de mantener a tus compañeros y grupo de amigos a tu lado a toda costa.

de Fuego de Stravinsky. La verdad es que la elección algo inusual de música clásica como banda sonora para el juego le proporciona una atmósfera inigualable.

Para los que no conozcáis ninguno de los juegos anteriores deciros que a grandes rasgos consisten en ir reclutando gente para formar un equipo y destruir a las fuerzas enemigas. La principal diferencia entre Midwinter y Flames of Freedom es que en el primero la acción transcurría en una zona completamente nevada y en el segundo, aparte de cambiar el escenario por unas islas del pacífico, el jugador disponía de una variedad mucho mayor de vehículos para desplazarse y estaba más orientado a las misiones en solitario.

Todo eso ha cambiado en Ashes of Empire. Aquí la misión es pacificar una a una las cinco repúblicas de la CSR (Confederación de Repúblicas Sindicalistas) que, por un motivo u otro, se han independizado del poder central y reclaman para sí el control de las restantes. Cada república está dividida en unas cinco provincias cada una y el problema se ve agudizado porque algunas de ellas disponen de armamento nuclear que al menor descuido puede dar al traste con todas nuestras pacíficas aspiraciones.

VAR A
ELIGRO?



Si os contáis entre el numeroso grupo de aficionados que Bob Singleton se ganó con sus juegos anteriores, éste no os defraudará en absoluto.

MUY COMPLICADO.

Es lo primero que pensarás al hojear el manual. La ya comentada atención al detalle se ve reflejada en él, traducido y con gran cantidad de estadísticas e ilustraciones que nos pondrán al tanto de los recursos y carencias de cada una de las provincias. Si ya has jugado a juegos de





En contra de lo que en muchas ocasiones es frecuente, éste fenomenal y complejo juego de estrategia viene acompañado de una calidad gráfica en sus pantallas sencillamente extraordinaria.

puzzles, vencido en juegos de estrategia y crees que lo tienes todo visto, prueba este programa. Tendrás nada más y nada menos que controlar un vasto imperio y sus problemas étnicos y sociales que pueden destruirlo en cualquier momento.

Debes ir pacificando las provincias fronterizas, avanzando hasta el corazón mismo del imperio, visitando lugares con importancia estratégica y reclutando gente para que te apoye. Con los recursos y materiales suficientes, aparte de la pequeña ayuda de un amplio equipo de administradores, ingenieros, médicos y militares, tu objetivo final es pacificar todo un continente.

El problema es que no dispones de tiempo ilimitado, y sólo te separan unas cuantas semanas de la destrucción nuclear. El manejo se realiza mediante iconos y una vez que te acostumbras no resulta especialmente complicado. Se puede acceder a bases de datos que poseen información sobre cientos de personajes, cada uno de ellos con unas características diferentes y a los que habrá que tratar de la forma adecuada para conseguir que se unan a nuestra causa. Hay cuatro tipos distintos de profesionales con varios rangos internos cada uno y como General de las Comunidades Unidas tendrás que ser muy cuidadoso con tus decisiones a la hora de intentar reclutarlos para tu causa.

Debes reunirte con los dirigentes de los grupos representativos y hacerte amigo de ellos suministrándoles materiales vitales para sus necesidades. Tal vez así consigas sus votos y te ayuden con el trans-

Tu misión es pacificar una a una todas las repúblicas sindicalistas.



Nuestro objetivo principal consiste en pacificar las cinco repúblicas que forman la CSR (Confederación de Repúblicas Sindicalistas), independizadas del poder central.



Gracias a la utilización de los fractales ha sido posible la representación en pantalla de los extensos terrenos por los que discurre la acción del programa.

porte, las municiones o te proporcionen valiosa información sobre otros lugares, e incluso te ayuden a sabotear las instalaciones militares enemigas.

MAS ESTRATEGIA QUE ACCION.

Si el jugador lo desea, las escenas de combate y acción pueden verse reducidas a menos de un tercio de la duración total del juego, lo que contrasta con el carácter mucho más arcade del anterior Flames of Freedom, aunque sigue disponible la gran variedad de aparatos a manejar. Es posible trasladarse por tierra o por aire y si lo deseas también por el mar ¡y por debajo de él! El manejo de los vehículos se realiza mediante el teclado o el joystick y los movimientos, tanto en los viajes como en las fases de combate, son rápidos y fluidos, suponiendo un cambio agradable al gran número de pantallas estáticas del juego. El aspecto de los gráficos es el habitual de estos programas, estando especialmente conseguidas las fases submarinas en las que los enemigos no son visibles hasta que se encuentran prácticamente encima de nosotros.

Se echa en falta una mayor variedad de opciones a la hora de tratar con los personajes, ya que en líneas generales el juego consiste en localizar a la gente correcta en el lugar adecuado y en el momento preciso, y proporcionarles los suministros y materiales que necesitan para conseguir sus votos. Un estudio detallado del manual puede dar muchas pistas sobre las carencias de cada provincia y facilitar bastante la tarea. La verdad es que una vez que se descubre la mecánica puede resultar algo repetitivo y si se acaba quedarán pocos incentivos para volver a jugar con él.

Los problemas étnicos y sociales podrán destruir tu vasto imperio en cualquier momento.

Ashes of Empire es una curiosa obra, mezcla de estrategia y acción, con unos excelentes gráficos y una música excepcional que proporcionará a los amantes de los juegos de estrategia con algunas inclinaciones políticas todo lo necesario para no salir de casa en esas lluviosas tardes invernales.

Javier Guerrero.



A lo largo de los muchos lugares que el juego nos permite visitar encontraremos diferentes personajes que nos podrán servir de ayuda en nuestra mision.

OK 80%

Jugabilidad :	85
Gráficos :	85
Sonido :	85
Originalidad:	90
Movimientos :	80

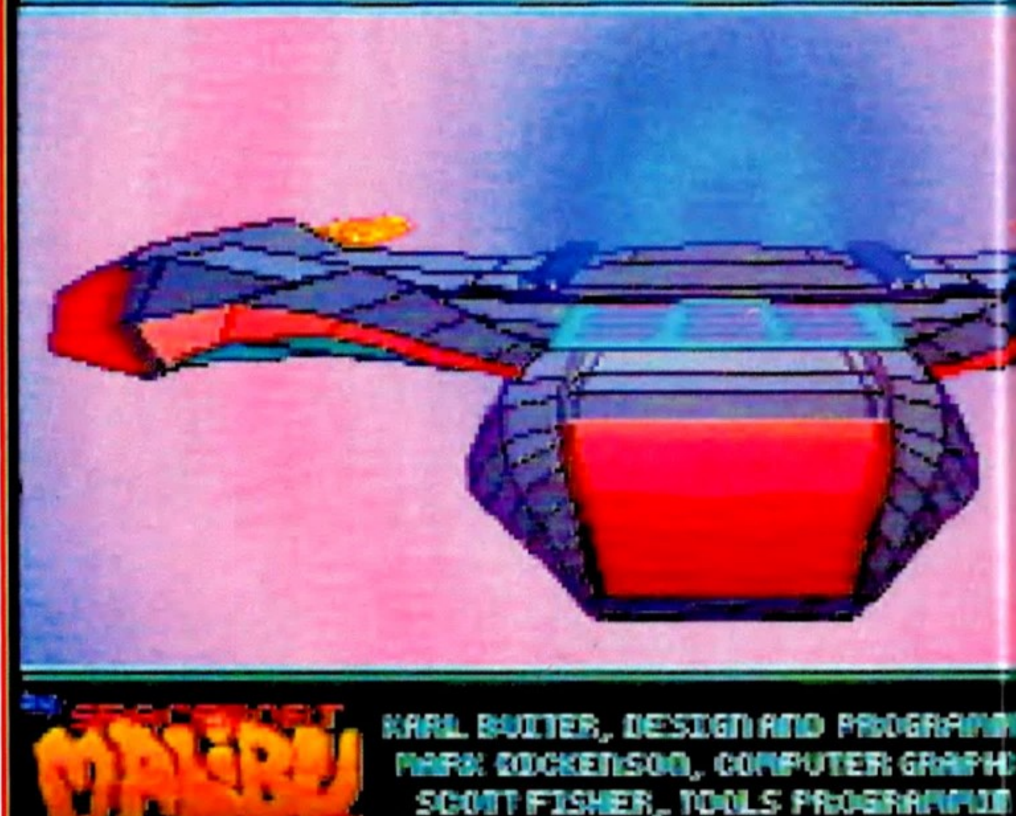




- OK Pasarela: *HARD NOVA*
- Compañía: ELECTRONIC ARTS
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta Gráfica: EGA, VGA
- Tarjeta de sonido: AD LIB, ROLAND, PS/2







Si al oír las palabras "juego de role" tu mente se llena de espadas, magos, monstruos y hechizos, olvídate. «Hard Nova» traslada todo al espacio y además le añade un toque de

Pocos recordaréis «Starflight», uno de los primeros juegos de rol espacial que apareció en PC hace ya algunos años. Sus gráficos no eran nada del otro mundo y del sonido mejor no hablar, pero tenía cientos de mundos para explorar y miles de criaturas con las que poder entablar conversación.

De la misma compañía y tras la estela de este juego, con todos los ingredientes que lo convirtieron en un clásico y mejoras obvias en los apartados de gráficos y sonido, llega este «Hard Nova». Se ha incluido todo: el comercio, el combate, la interacción con razas alienígenas y, por supuesto, la exploración, con cientos de planetas en cuatro grandes sistemas estelares.

MAYOR, GRANDE, ENORME.

En el lejano planeta Thypon los habitantes intentan por todos los medios salvar el sol que proporciona la vida, pero no lo consiguen. La única solución es encontrar un nuevo planeta, preferiblemente deshabitado aunque si hay algún problema disponen de una poderosa flota espacial...

Así empieza este juego espacial, juego de rol con algo más diría yo, porque detrás de esta historia se esconde un complejo juego de exploración y combate. Y desde luego si de algo no se podrán quejar los compradores de este programa es de las posibilidades de exploración. Seguramente

¿UN JUEGO DE LA VIEJA ESCUELA?

Hard Nova



nunca conseguirán visitar todos lo planetas que aparecen en el juego, algo que por fortuna no es imprescindible, ni hablar con toda la gente (aunque llamar gente a algunos de los bichos que aparecen sería mucho llamar) que vive en ellos.

El jugador toma el papel de Nova, una de las mejores mercenarias de los cuatro sistemas y que gasta la mayor parte de su tiempo realizando actividades ilegales, solo que en este lugar no hay un cuerpo de policía que haga cumplir la ley. Transportas cargamentos, normalmente armas y municiones y a veces haces "trabajitos" para un grupo de mercenarios, los Starkiller. Te vendes al mejor postor y trabajas para cualquiera que tenga dinero para pagarte. Comienzas el juego tras escapar milagrosamente de un terrible accidente que te ha costado no sólo tu nave, sino las vidas de casi toda tu tripulación. Los Starkiller te han proporcionado una nueva nave, aunque algo básica y que dista mucho de tener toda la potencia de la anterior, por lo que tendrás que ir mejorándola y además encontrar una nueva tripulación y entrenarles para que adquieran experiencia.

DINERO, DINERO, DINERO.

El juego se desarrolla en dos fases: los vuelos interplanetarios y la exploración de ciudades y planetas. El objetivo principal se esconde entre cientos de sub-objetivos que nos mantendrán ocupados durante semanas y en un principio, aparte de las pocas pistas que proporciona la secuencia de presentación, lo único que habrá que hacer es intentar ganar la mayor cantidad de dinero posible, equipar la nave de la forma más adecuada y reunir la mejor tripulación de la galaxia, aunque poco a poco se van ensamblando las partes de una trama mucho mayor. Para ello tendrás que meter la nariz en los asuntos de los demás, jugando a la ruleta de gravedad cero (el nombre suena muy bien pero se diferencia poco de la ruleta de gravedad normal de la Tierra) y luchar y disparar a otras naves por la galaxia en busca de fama y fortuna.

Un role épico de carácter espacial está esperando que lo abordes



Esta nueva y sorprendente producción, traslada los clásicos juegos de role al ámbito de la ciencia ficción.

La pantalla presenta un aspecto similar a la de «Megatraveller», con la ventana de gráficos desplazándose cuando se explora





El mapeado de "Hard Nova" es realmente grande, y existen multitud de lugares que podemos visitar a lo largo de cada una de las partidas que juguemos.

un planeta o se viaja por el espacio. La interacción con los personajes se lleva acabo en tiempo real, mediante un sistema de conversación al estilo del Monkey Island, aunque con menos posibilidades. Esto representa una novedad interesante con respecto a la forma tradicional de tratar las conversaciones entre personajes que tenían este tipo de juegos, permitiendo más flexibilidad y contando más en el desarrollo de los acontecimientos, así que piensa antes de disparar.

El área inferior de la pantalla está reservada para las estadísticas de los personajes y los mensajes, y en los laterales se encuentran los iconos para realizar las diferentes acciones. Sin embargo, resulta más cómodo realizar el control mediante el teclado, que aunque no ofrece una respuesta instantánea sí permite más precisión que el ratón, aunque es necesario estudiarse el manual para llegar a comprenderlos todos. Este no es un juego que se termine en un día.

COMBATE ESPACIAL EXCELENTE.

A la hora de crear personajes se diferencia bastante de los juegos de rol tradicionales, ya que no es posible crearlos a nuestro gusto sino que podemos aceptar o no los que se van cruzando en nuestro camino. En este sentido el manual es una gran ayuda, con estadísticas de todas las razas y las diferentes habilidades, necesarias para llevar a buen término la aventura.

Original e innovador son los calificativos para el tratamiento que se le ha dado a las fases de combate espacial, disponiendo de varios tipos de cañones láser y misiles, guiados por radar, ópticos y por rastro de gases. La elección del tipo de arma correcta supondrá el éxito o el fracaso en un combate espacial, pero recuerda que a veces lo mejor será huir por piernas. Si, como es más que probable, dañan la nave, es posible repararla y equiparla con mejores armas y sistemas en las estaciones espaciales que se encuentran orbitando alrededor de los planetas. Esta fase de combate es similar al juego Star Control, por lo que os podéis hacer una idea de lo divertido que puede resultar, aunque los que tengan un ordenador algo lento no podrán disfrutar completamente por la brusquedad de respuesta de los controles.

Si te gusta la galaxia y el trapicheo por la subsistencia, tu nave está dispuesta para la acción



A diferencia de otros juegos de role, el programa no nos ofrece la posibilidad de crear nuestros personajes, sino que estos se cruzarán en nuestro camino.

Si eres un seguidor incondicional de la serie «Ultima» y «Megatraveller», cómpratelo, para el resto de los mortales será un juego de role a secas, y deberás tener en cuenta que hay un montón de sitios que explorar antes de conseguir algún resultado.

Javier Guerrero

OK 77%

Jugabilidad :	85
Gráficos :	75
Sonido :	70
Originalidad:	85
Movimientos :	70


PLATINUM
PLATINUM 1992
5º aniversario
n.º 1 en Barcelona
cosecha de 1987
n.º 1
Tus tiendas de videojuegos en
Barcelona
VENTA POR CORREO
GRAN LANZAMIENTO
SUPER NINTENDO
29.900 Super Mario World de regalo y 1 pad
SUPER NINTENDO
¡POR LA COMPRA DE UNA CONSOLA SUPERFAMICOM 1 REGALO SORPRESA!
25.990
19.900
9.900
16.900
13.900
NOVEDADES NINTENDO MAS DE 100 TITULOS A TU DISPOSICION Y ¡MONTONES DE REGALOS!
PLATINUM
BARCELONA
ROGER DEFLOR, 125
08013 Barcelona
447 03 61
PLATINUM
GRACIA
P.º SAN JUAN, 192
08025 Barcelona
459 07 48
PASA A RECOGER
TU CARNET DEL CLUB
PLATINUM
NUEVA
BARCELONA
Diputación, 385
08013 BARCELONA
PLATINUM
VERDUM-ROQUETAS
VILADROSA, 82
08031 Barcelona
353 65 73
PLATINUM
NUEVA
HORTA
VILAPICINA, 14
08031 Barcelona
407 00 07
5.º ANIVERSARIO 5.º ANIVERSARIO 5.º ANIVERSARIO 5.º
ANIVERSARIO 5.º ANIVERSARIO 5.º ANIVERSARIO 5.º A

- OK Pasarela: *ROME AD 92 THE FATHWAY TO POWER*
- Compañía: MILLENIUM
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta Gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: AD LIB, SOUND BLASTER, POLAND

VINE, VI Y VENCI

ROME AD
The Fath

DINERO Y PODER.

Seguramente hayas oido hablar alguna vez del conocido sueño americano, en el que se nos relata como cualquier ciudadano estadounidense, partiendo desde lo más bajo de la sociedad y valiéndose de su astucia, puede ir escalando puestos, hasta llegar incluso a convertirse en el presidente de los Estados Unidos. Pues bien, si este sueño lo enmarcas en el imperio romano aproximadamente hacia el año 92 d. C., tendrás básicamente el objetivo que deberás alcanzar en esta videoaventura, donde al principio seras un humilde, pero a la vez, ambicioso esclavo llamado Héctor, el cual gracias a su ingenio y a la propicia situación política de la época (con continuas conspiraciones dignas de cualquier culebrón), intentará ir subiendo por la larguísima escala social de su tiempo, hasta lograr convertirse en Emperador del Imperio Romano. Esto le hará deambular por los dominios del vasto imperio, para ir logrando rango y prestigio. Este juego hace notar el esmero con que la compañia

La lucha por el poder ha sido una de las cosas que no ha variado en el transcurrir de los tiempos. Al principio el lider seguramente seria el más bestia, pero segun la cultura de la humanidad se fue enriqueciendo, el poder paso a manos de los mas astutos, pues bien es sabido que más vale maña que fuerza.



Las situaciones en las que un esclavo romano se puede encontrar si quiere llegar a ocupar altos cargos o incluso a controlar todo el imperio, son múltiples y complicadas.

92, way to Power

Milennium lo ha concebido, por su rigor histórico bastante logrado y apreciable en detalles como el de la incorporación al manual de unos cuantos capitulos dedicados a la historia del Imperio romano.

El principal problema que podrías encontrar, es el hecho de que en algunas ocasiones puedes quedarte atrapado por no haber hecho determinada cosa, y como el juego no cuenta con una opción para ir guardando situaciones, (solo puedes continuarlo desde donde lo dejastes), deberás recomenzar el juego hasta el punto donde metiste la pata, para enderezar la situación. Pero, todo sea dicho, no es tan fácil quedarse atrapado, más bien encontrarás situaciones en las que no sepas que hay que hacer. Para superarlas, una buena fuente de información es el manual, donde encontrarás en la historia que contiene, datos sobre la situación politica y social del momento, y por si esto no fuera suficiente, en la parte final se te proporcionan una serie de pistas para poder pasar de fase. Para que el juego conserve su interés, deberás hacer uso de éstas, solo si te encuentras en una situación auténticamente desesperada.

LOS SEIS CAMINOS DE ROMA.

La accion transcurre a lo largo de seis partes, las cuales estan delimitadas por los viajes que deberas realizar. Dichas fases son: - Herculaneum: Es la pequeña ciudad en la que todo comienza. Aqui partirás siendo un simple esclavo que, despues de haber encontrado a ciertas personas y conseguido ciertos objetos, tendrá que salir a escape para evitar la erupción del volcán. Esta fase no es muy dificil, pero no debes fiarte y tomarla como referencia para las siguientes, en las que encontrarás muchísimos más problemas.

- Roma I: Una vez hayas conseguido escapar de Herculaneum, antes de que el volcán entre en erupción, te diriges a Roma, capital del imperio, y donde las cosas andan muy revueltas, pues se está tramando una conspiración contra el emperador. Tendrás que encontrar a los causantes del complot, pero para ello habrás de probar a introducirte en el palacio imperial, que se encuentra custodiado por una guardia no precisamente amable con las visitas inesperadas. Además conseguir información y algun dinero es imprescindible en esta fase.

- Britannia: El siguiente viaje te conducirá hasta la isla de Britannia, que se encuentra en fase de conquista, con continuas guerras entre el imperio romano y las hordas de los bárbaros bretones. Tu misión consistirá en dirigirte al estandarte de la guerra británica. Para ello deberás evitar los ataques de los bretones, y guiar tus tropas con la suficiente astucia como para ir tomando las posiciones más estratégicas, sin cansar demasiado a tu ejército, pues de ello depende la victoria. En esta fase, el menú de opciones cambiará, apareciendo nuevas opciones dedicadas al manejo de las tropas.

- Roma II: Cuando regresas de nuevo a Roma, ya has recorrido parte del camino que conduce al poder del imperio. El siguiente paso que debes dar, es ser nom-

Cada personaje presenta características personales que deberás conocer y utilizar dentro del juego.







Habrá que poner un cuidado especial en todo lo que hagamos pues en ello estriba convertirse en Emperador o en un triste montón de cenizas bajo la erupción volcánica del Vesubio.

brado cónsul, para así tener derecho a voto y a la vez poder ser emperador. Ahora tienes que conseguirlo, y ante la situación preelectoral lo mejor para tus intereses es salir elegido. Tu tarea, lógicamente, es convencer a los votantes de lo bien que van a estar contigo. Las artimañas tales como la asquerosa demagogia, trabajos sucios y algun otro trapicheo, te ayudarán bastante a conseguir tu meta, pero no todo lo que deberás hacer son falsas promesas, sino que también podras convencer con la simple verdad o con actos que demuestren la predisposición que tienes para mejorar el imperio.

- Egypt: De nuevo te encuentras en medio de otra guerra, por lo que toda la experiencia militar conseguida en las guerras de Britannia, te sera imprescindible. Aqui tendrás que conquistar un palacio y el principal problema que te causará el ejercito enemigo es su acoso por la retaguardia, asi que mantenla vigilada.

También te aparecerá un nuevo commando en el menú, el de guard, que está dirigido a situaciones de guerra.

- Roma III: Es la tercera y última vez que viajas a Roma, pues en esta fase es donde te juegas a una carta todo el derroche de ingenio antes gastado y donde deberás lograr llegar a lo más alto...

El movimiento de nuestro personaje se realiza de forma diagonal, moviéndose por una superficie continuamente cambiante, donde se suceden con gran agilidad los distintos parajes que encuentra a su paso. Para lograr la mayor soltura a la hora de indicar donde queremos dirigirnos, es muy aconsejable utilizar la opción mapa, pues con ella tan solo deberemos situar el cursor sobre el punto del mapa al que deseamos acceder. Además de este control, también contamos con otros como son: RUN (que acelera la forma en que nos movemos y tambien nos sirve para emprender camino), FOLLOW (como su nombre indica sirve para seguir a alguien, pues en este juego lleno de intrigas, también tendrás que hacer de detective), WHO? (que nos dará informacion sobre cualquier personaje que encontremos en nuestro camino), USE (donde aparecen los objetos que hemos ido recogiendo o que nos han sido entregados y de los cuales deberemos hacer uso) y DO (en la que tendremos otras subopciones relativas a acciones que podemos llevar a cabo, tales como amenazar, saludar, pagar, etc...). Las dos últimas opciones de USE y DO, son sustituidas en determinadas fases del juego por FORM y ORDER, las cuales estan destinadas a situaciones en las que debas entrar en combate.

Si realmente quieres poder llegar a alguna parte en esta aventura, piensa bastante sobre los detalles curiosos que puedas encontar en tu alrededor, e intenta buscarles alguna utilidad, sin pasar nada por alto. También tienes que tener en cuenta que las partidas pueden ser jugadas de distintas maneras para lograr un mismo fin, o sea que si algun dia consiguieras convertirte en emperador y asi acabarte el juego, puedes intentar terminarlo de nuevo siguiendo otro camino.

Como conclusion final podemos decir que es bastante original en cuanto al tema , y además, debido a que los problemas y situaciones comprometidas a las que te enfrentas pueden resolverse esencialmente de una forma lógica, el juego de seguro te hara pensar, llegando a crearte una adicción que te impulsará a jugar muchas horas seguidas para ver si consigues avanzar aunque sea tan solo un paso.

Antonio Martínez Herranz.

OK 80%

Jugabilidad :	80
Gráficos :	85
Sonido :	75
Originalidad:	80
Movimientos :	80

ELECTRONICA *fácil*

Nº 3/1992 650 ptas.
(Canarias 650 ptas.)

Incluye circuito impreso

CURSO DE AUDIO
Los micrófonos

QUE ES COMO FUNCIONA
La televisión de alta definición

MONTAJE
Intercomunicador para motoristas





TRUCOS Y APLICACIONES S asicos

TODOS LOS MESES EN SU QUIOSCO

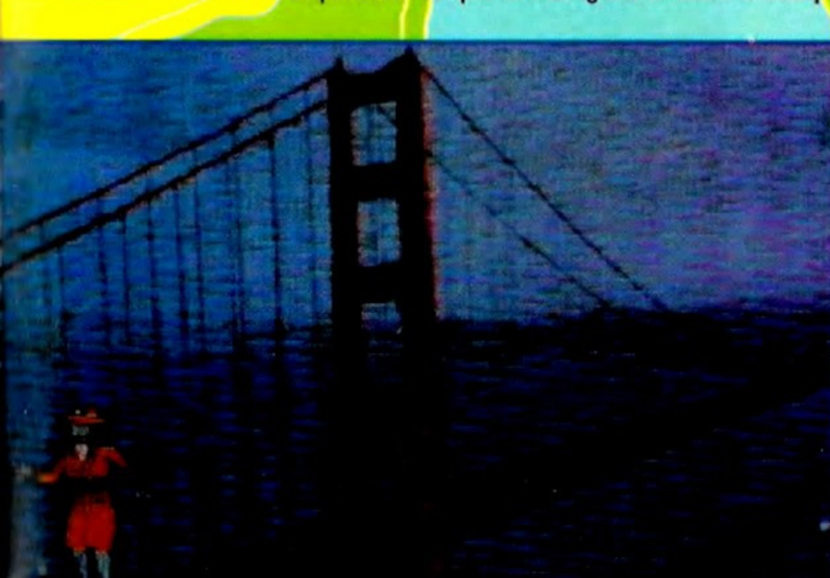
Para aquellos que no los conozcan (¿hay alguien?), comentar que todos ellos utilizan el ordenador como herramienta educativa. Tranquilos, no tienen nada que ver con lo habitual en este tipo de programas. Enseñan, pero no lo parece, son divertidos y tienen un grado de adicción muy elevado. En ellos el jugador toma el papel de un detective de la agencia A.C.M.E, al que se le ha encomendado la misión de capturar a la famosa ladrona Carmen Sandiego y su banda de criminales. Para ello deberá perseguirlos por todo el mundo, con la única ayuda de su sagacidad y los testimonios de los testigos. Bueno, también dispondrá de un ordenador personal y un videoteléfono con el que comunicarse con la base de datos de la agencia, pero el éxito o el fracaso de la misión dependerá de su habilidad a la hora de interpretar las pistas.

Otro elemento tradicional de estos juegos también ha sido el libro que los acompaña. En él se encontrará ayuda para poder descifrar esas pistas y si en el Carmen Sandiego en el tiempo era un Atlas Mundial, en este es el Almanaque del Mundo edición 1992. En muchas ocasiones el programa proporciona indicios que normalmente sólo sirven para despistar aún más, por lo que es imprescindible consultar el libro. Por el mero hecho de buscar algo que desconocemos ya estamos aprendiendo y además, os lo aseguro, resulta emocionante y divertido.

El concepto inicial no ha cambiado y a pesar de las inevitables mejoras en gráficos y sonido, siguen conservando esa sencillez de manejo y accesibilidad que les caracteriza. Aunque en realidad algo sí que ha cambiado. Por fin se han convertido en lo que sus creadores habían diseñado desde el principio. La limitada capacidad de almacenamiento de los periféricos tradicionales imponía severas restricciones a lo que se podía hacer con los programas y en más de una ocasión, después de jugar durante un tiempo, las respuestas y lugares comenzaban a repetirse e, inevitablemente, el juego perdía algo de interés. Todo esto se ha solucionado de golpe con la utilización del CD-ROM. Este sistema permite guardar cerca de 600 Mb de datos, música e imágenes. Comparado con el único disquete de 720 Kb de la versión anterior, os podéis hacer una idea de lo que se puede esperar. Los que ya conozcan juegos anteriores se encontrarán cómodos enseguida.

El manejo es idéntico, pero desde que la primera imágen que aparece en el monitor uno se da cuenta de que todo ha cambiado.

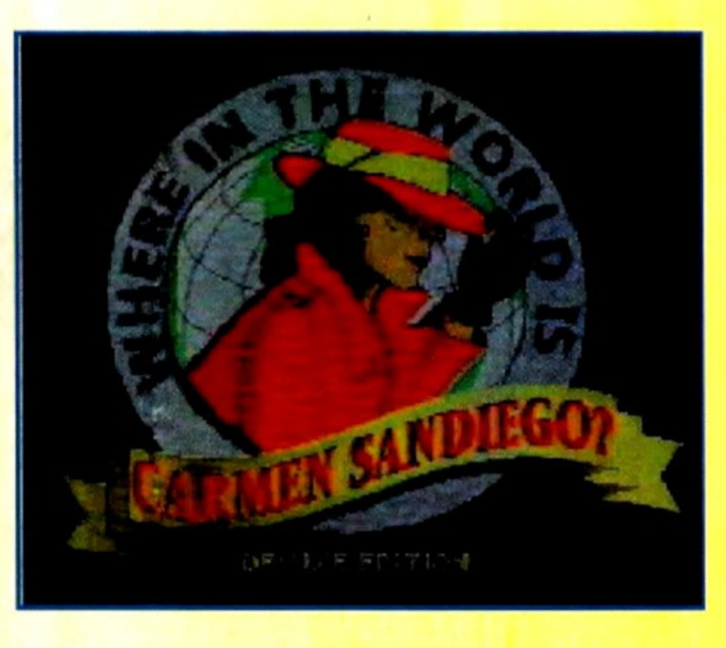
Los gráficos son en alta resolución, algo poco habitual pero con lo que se consiguen resultados excep-





¿Donde está Carmen Sandiego? Búscala por todo el Mundo.
(Edición Deluxe)

CARMEN Y SUS SECUACES SE PASAN AL CD-ROM





Por fin nos enecntramos ante una edición en CD ROM de un juego de èxito que aprovecha las posibilidades de èste sistema.

- OK Pasarela CD-ROM: ¿DONDE ESTA CARMEN SANDIEGO? BUSCALA POR TODO EL MUNDO (DELUXE)
- Compañía: BRODERBUND
- Distribuidor: DROSOFT
- Tarjeta Gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: SOUND BLASTER, MULTIMEDIA, SOUND CARD, THUNDERBOARD

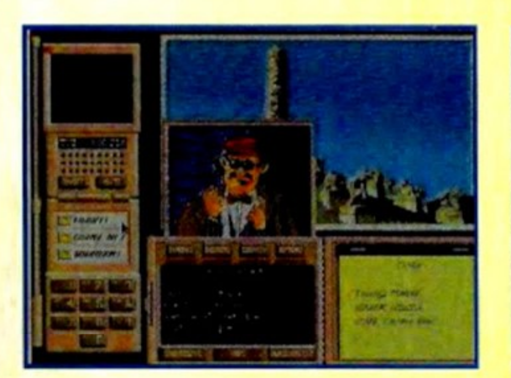
La famosa serie de programas basados en el personaje de Carmen Sandiego y su banda han ido apareciendo en el mercado de forma periódica desde hace ya algún tiempo. Esta última entrega presenta una novedad importante, ya que por primera vez se emplea la tecnología CD-ROM para convertir éstos, ya de por sí excelentes programas, en algo fuera de lo común.





El juego nos propone un increíble y emocionante viaje a través del mundo para tratar de atrapar a la escurridiza Carmen y sus peligrosos secuaces.

Un gran juego convertido también en una inigualable proposición educativa.





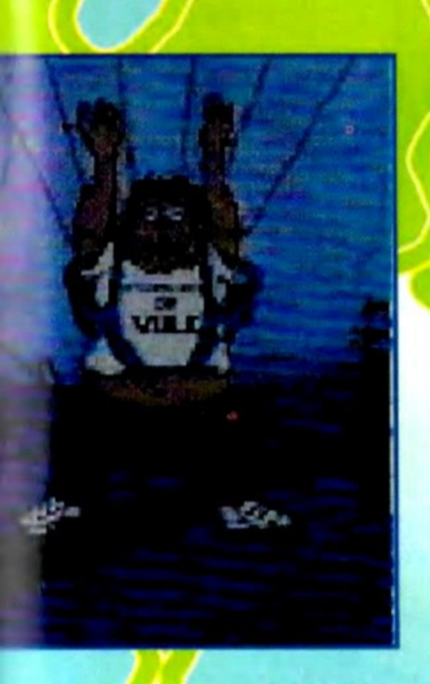
Gracias a nuestro moderno y potente videoteléfono podremos mantenernos en contacto con la agencia de detectives para obtener datos sobre nuestra misión.

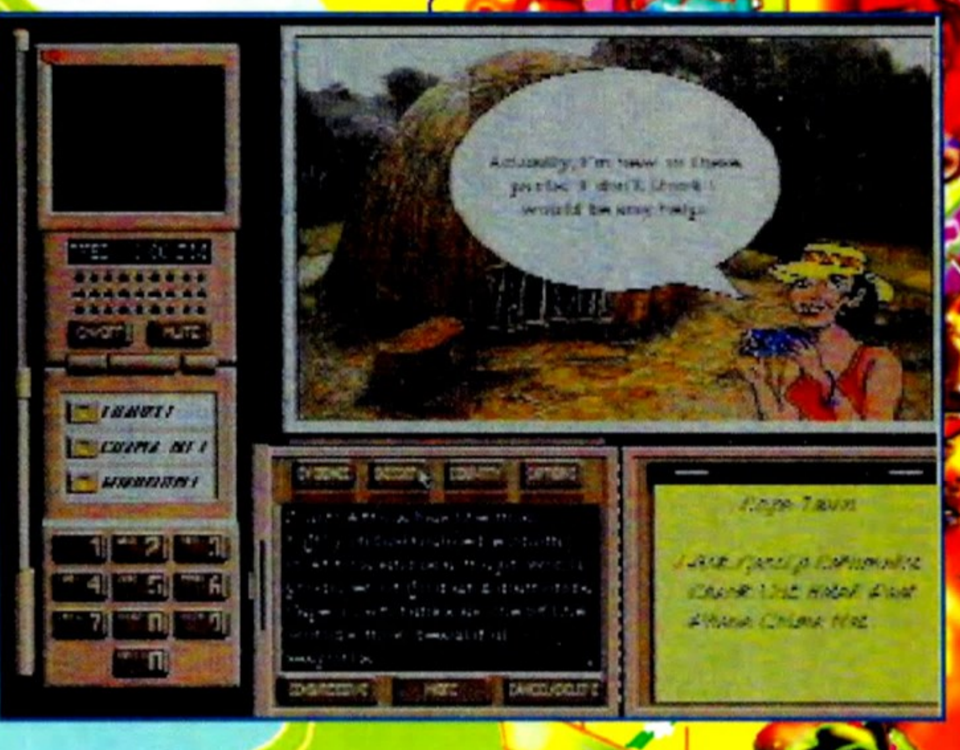
cionales. La calidad de todos ellos es altísima y mezclan las imágenes digitalizadas con las técnicas tradicionales. Sólo hay dieciséis colores, pero no lo parece. El sonido merece una mención especial.

Cada país dispone de su propia música y sonará como acompañamiento de nuestras acciones. La calidad es increíble, aunque no se use para ella el CD-ROM, sino una tarjeta de sonido. Es tan bueno, que los que no tengan una deberían comprarla aunque sólo fuese para este programa. Si se conecta a una cadena de música los resultados son espectaculares. Pero no todo va a ser música; los personajes que van apareciendo a lo largo de la investigación hablarán de viva voz y además acompañados por divertidas animaciones. Por desgracia estos personajes no saben español. Sí, es una verdadera lástima pero el programa no está traducido al castellano. Tampoco lo está ninguno de los textos del programa y ni siquiera las instrucciones, y solamente lo está la hoja de instalación y grabación de partidas. Es una pena y limita severamente sus posibilidades educativas, especialmente para los más jóvenes, aunque eso sí, resulta ideal si se quiere aprender inglés.

El juego comienza al inscribirse en la lista de detectives de la agencia. Una vez se disponga del videoteléfono y del resto de las herramientas para capturar a los criminales el jefe nos proporcionará los datos del primer caso, el objeto perdido y el lugar de donde fue robado. Pulsando el botón de viajar del videoteléfono se contacta con el servicio de viajes en el que una simpática secretaria nos proporcionará el billete para el país elegido. Pulsando con el ratón cada una de las líneas del block de notas aparecerán pistas sobre el sospechoso o el país al que ha huido. Este puede ser cualquiera entre los sesenta posibles y hay veinte sospechosos. Para completar el juego e ir avanzando en la carrera hay que completar dos tareas antes de que se agoten los seis días disponibles para la misión.

Hay que seguir el rastro del criminal hasta su destino final. Habrá que ir descifrando las pistas disponibles para descubrir dónde ha ido el criminal e identificarlo para poder obtener una orden de arresto.







Los gráficos en alta definición aportan una calidad al producto impresionante.

Esta identificación se consigue interrogando a testigos e informantes y contactando con la Red de Criminales durante la persecución. Si se sigue la pista correcta aparecerán estupendas animaciones de los compinches de la banda de Carmen. Es necesario poseer la orden de arresto antes de capturar al criminal, de lo contrario este escapará libremente. Según se van completando casos se irá ascendiendo en el rango, pero para llegar a Super Detective y entrar en el Cuadro de Honor de la agencia habrá que resolver nada menos que ochenta casos. La dificultad es creciente y tiene el detalle de que si se está durante algún tiempo inactivo, el propio programa muestra mensajes de ayuda indicando las acciones a seguir y se puede grabar la partida y continuar otro día.

Como herramienta educativa, dejando a un lado el problema del idioma, es perfecta. Parece increíble la cantidad de cosas que se pueden aprender. Como juego en sí tiene un defecto: su velocidad. La velocidad de carga de datos del CD-ROM es adecuada. No es que sea una maravilla si se compara con un disco duro, pero en este juego no importa. Lo que sí es terriblemente molesto es lo que tarda el programa en responder a una pulsación del ratón o del teclado. Este problema, inexistente en anteriores versiones, disminuye la puntuación de un programa que de otro modo se hubiese ganado un diez. En cualquier caso, sirve para demostrar lo que puede hacer un CD-ROM en buenas manos y gracias a una utilidad accesoria se puede usar como fuente de referencia o enciclopedia, ya que contiene 3200 datos mundiales sobre geografía, historia y cultura.

Javier Guerra

Si queremos capturar a los secuaces de Carmen, deberemos estar dotados de un buen porcentaje de astucia.



OK 88%

Jugabilidad :	70
Gráficos :	93
Sonido :	100
Originalidad:	85
Movimientos :	90







TWIN PORT INTERFACE (KONIX)

Distribuido por : PROEIN, S.A.

Si quieres conectar perfectamente tus joysticks, preferentemente los SPEED KING, aquí tienes la tarjeta ideal para conseguirlo. Es totalmente compatible con el PC y muy sencilla de instalar, está totalmente garantizada y debe ser por la precisión y calidad que aporta su construcción. Sus dos conexiones de entrada para joystick servirán para disfrutar con algun amigo más, ¡seguro!.

Precio : 4.995 ptas.

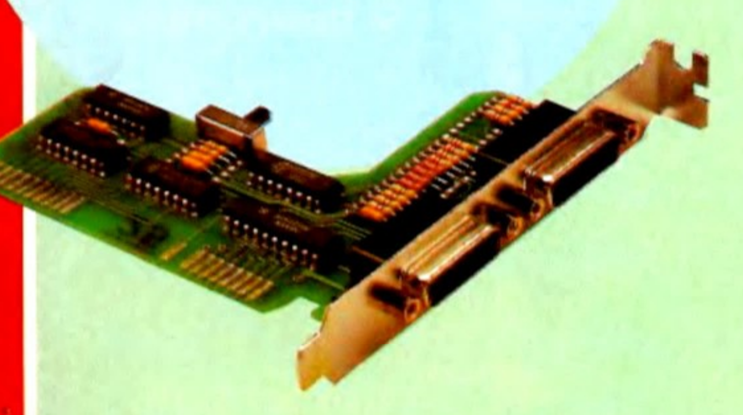
NOTA ACLARATORIA : El Pack de Joystick y Tarjeta tiene un precio de 7.995 Ptas.

GRAVIS PC

Distribuido por : DRO SOFT

Si gustas de mantener toda la tensión durante los juegos, este joystick te facilitará las cosas con su ajuste de tensión de palanca, aumentando de paso su capacidad de duración. Dispones además de tres selectores de función que pueden activar o desactivar según tus deseos los botones de disparo que lleva incorporados en igual número. Este joystick es de tipo análogico y podrás conectarlo con cualquier PC o compatible.

Precio : 10.900 ptas.



SPEED KING (KONIX)

Distribuido por : PROEIN S.A.

Un joystick que quizá conozcáis de vista por estar disponible también para consolas, posee dentro de sus carácterísticas más habituales el ajuste de centrado de ejes eléctrico, mayor rapidez de disparo gracias a su botón de velocidad situado cerca del disparador digital. Su eje metálico e irrompible consigue una mayor fiabilidad y duración, si a esto le añades la comodidad de acoplamiento de tu mano al joystick, obtendrás un elemento perfecto para tus juegos.

Precio: 4.995 ptas.





QUICKJOY M-5

Distribuido por: DRO SOFT

Super-espectacular es el adjetivo que se nos ocurre para definir a esta "bestia" de los joysticks. Su apariencia exterior ya nos da una idea de su fiabilidad y robustez, pero además incorpora micro-interruptores con circuitería digital, control de calibración y estabilización de ejes, fuego automático con control de velocidad, interruptor de intercambio de fuego y leds indicadores de disparo.
Añade también conector de 15 pines y ventosas de fijación, ¡una auténtica gozada para tu ordenador y para ti mismo!.

COVOX SOUND MASTER

Distribuido por : DRO SOFT.

Es la hermana mayor de la tarjeta SOUND MASTER + por capacidad y alcance. Un conjunto de sonido verdaderamente sensacional que incluye auriculares con micrófono, adaptador de mono a estéreo, cable MIDI. Por si esto fuera poco tienes también a tu disposición todo el software necesario para conseguir grabar y editar sonido, jugar con tu voz, componer música o emular si quieres otras trajetas de sonido. Su instalación es fácil y su objetivo será lograr que te olvides para siempre del incómodo sonido del altavoz de tu PC. Convertirse en un maestro del sonido se encuentra ahora un poquito más a tu alcance.

Precio : 32.900 ptas.



¡SENSACIONAL OF

JUEGA Y ASOM

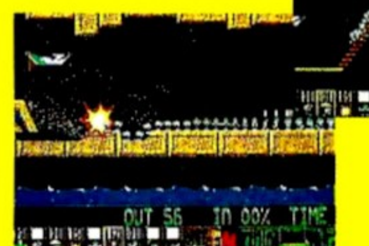
Suscribiéndote ahora a OK PC recibirás totalmente grátis estos dos magníficos juegos de DRO SOFT S.A. en tu domicilio. Pásate las horas más divertidas introduciéndote en el intrigante mundo persa o rescatando a los divertidísimos Lemmings.

PRINCE of PERSIA



En Príncipe de Persia entras en un exótico mundo de misterios desafiantes, acción tumultuosa e increíbles animaciones. Eres un joven aventurero de una tierra lejana, y la bella hija del Sultán se ha enamorado de ti, pero el gran visir, Jaffar, tiene otros planes. En ausencia del Sultán, te ha encarcelado y a ella le ha dado una hora para decidirse: casarse con él o morir. El destino de tu amada está en tus manos. Necesitarás una agilidad acrobática, un magnífico manejo de la espada y una brillante aptitud para solucionar los enigmas que te encontrarás. Doce niveles con muchos adversarios distintos de creciente dificultad. Unas 250 pantallas que explorar. La animación más realista que se ha visto en un juego de ordenador. Función de grabación de partida. Desarrollo de la acción similar a la de las películas con intriga, romance y sorprendentes









DROSOFT

¡QUE OFERTA!

¡No la dejes pasar!

Tu eliges: el pack de juegos o el 20% de descuento en el precio de tu suscripción.

Ahora tienes la oportunidad... engánchate a

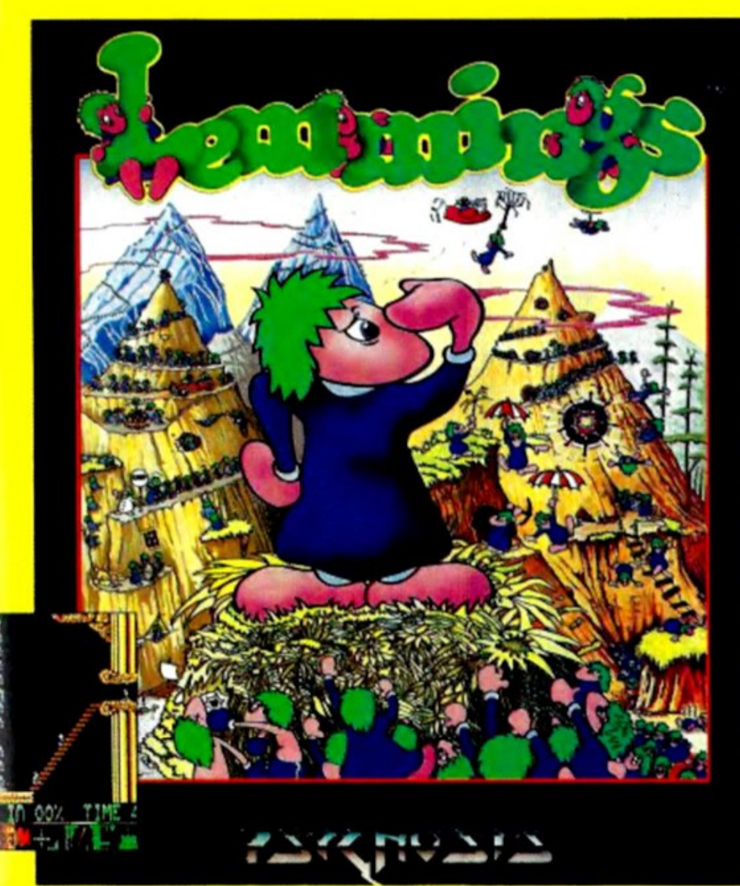
OK PC

VALIDO SOLAMENTE PARA ESPAÑA

ERTA DE SUSCRIPCION!

MBRATE MES A MES





Hasta 100 maravillosos y atractivos Lemmings pasarán por tu pantalla llena de peligros. Utilizando tu ratón pulsa en un icono para dar esa aptitud a un Lemmings seleccionado. Harás que tus muchos Lemmings trepen por precipios, se tiren en paracaídas desde grandes alturas, bloqueen a otros Lemmings, construyan puentes o caven túneles para escapar. Pero tienes que ser rápido porque mientras tú planeas qué Lemmings debería hacer qué, los demás avanzan por tu pantalla y caminan sin rumbo fijo (hasta que caen en algún lugar poco sano). Tienes que dar a cada Lemmings la aptitud adecuada en el momento justo para que lleguen a su casa a salvo. ¡Ah, sí! Y hay un límite de tiempo para cada nivel.

*OFERTA DE LANZAMIENTO VALIDA HASTA 31/12/92

BOLETIN DE SUSCRIPCION

Sí, deseo recibir los 12 próximos números de OK PC por 7.200 Ptas. (incluido IVA y gastos de envío) y recibir totalmente gratis la oferta de suscripción.

Nombre:

Primer apellido:

Segundo apellido:

Domicilio:

Número: Piso:

C: Postal Ciudad: Provincia:

Edad: Profesión: Teléfono:

Firma:

Tipo de ordenador:

Deseo recibir el pack de juegos en: 3 1/2 ☐ 5 1/4 ☐

Prefiero el 20% de descuento ☐

FORMA DE PAGO:

☐ Contrarreembolso

☐ Adjunto cheque a favor de editorial Nueva Prensa S.A.

☐ Giro Postal Nº.......................

Editorial Nueva Prensa S.A.
Plaza del Ecuador 2, 1º «B» 28016 Madrid
Tfno.: 457 53 02/03/04 Fax: 457 93 12

Suscripciones por tfno.: 457 53 02/03/04
Suscripciones por fax. Tfno:457 93 12

* Oferta de lanzamiento válida sólo para España hasta el 31 de Diciembre.

La renovación será automática, salvo orden contraria expresa.

SUSCRIPCIONES

por Tfno.: **457 53 02/03/04**
por Fax.: **457 93 12**



- OK Trincks & Tracks: *ISHAR*
- Compañía: SILMARILS
- Distribuidor: PROEIN, S.A.
- Tarjeta Gráfica: EGA, VGA, CGA
- Tarjeta de sonido: AD LIB, SOUND BLASTER, ROLAND

Ishar

CRONICA DE LA CONQUISTA DE KENDORIA

Quiso el destino que en poder de este humilde contador de historias, cayese un manuscrito con las instrucciones que un tal Jarel dejó escritas antes de su asesinato. Una especie de testamento/venganza. Mi deber es narrártelas para que puedas enfrentarte sin riesgos al demoníaco Krogh y compañía... ¿Te atreves?

ALGUNOS CONSEJOS PARA EMPEZAR

En Ishar, es importante no jugar en serio, hasta que hayan pasado algunas semanas. En ese tiempo debemos practicar el manejo de los personajes, aprendernos bien todos sus territorios, y saber quien nos va a traicionar o quien no. Cuando decidamos empezar, hay que procurar que los integrantes de nuestro grupo alcancen una experiencia de 8.000 puntos por lo menos, entonces podemos dedicarnos a eliminar algunos enemigos superiores que por lo general siempre permanecen inmóviles, y dejan bastante oro para saciar nuestras hambrientas arcas.

No te encariñes mucho con tus personajes, a lo largo del juego tendrás que matar o despedir a varios para poder avanzar, no te preocupes por ello, aunque hay algunos que tendrías que conservar pues son los más aptos para la lucha final como Zeloran el mago elfo de Halindor.

Cuando llegues a las ciudades, procura tener todo el dinero posible para comprar armas y enseñar a tus magos nuevos hechizos. La magia en Ishar es muy importante, y sin ella no llegarás muy lejos.

Para terminar este "rollo", insinuar que Ishar co-



mo buen juego de role que es, puede tener varios caminos para el mismo final. La variedad de personajes es bastante grande, y los que aqui se indican son sólo unos cuantos, por lo que tu propia experimentación es vital para seguir avanzando y disfrutando.

EMPEZANDO

Inicias la aventura con Aramir, un guerrero humano bastante atractivo, pero con poca soltura en el manejo de armas, así que no tienes más remedio que dirigirte al Sur hacia Aragarn, en busca de nuevos personajes, pero antes de nada enrola a Bormina, el ladrón que tienes enfrente de tí. Es un sucio traidor, pero te servirá para matar a algunos orcos y preservar a Aramir de golpes innecesarios. Cuando llegues allí, dirígete hacia la casa del Sur, encontrarás bastante dinero. En la aldea propiamente dicha puedes enrolar al guardabosques que te será muy util, e inscribirte en la Escuela de Fuerza, para desarrollar tus músculos. Cuando te hayan concedido el diploma, vete al Norte de nuevo, hacia Fragonia, pero esta vez a su aldea acuática protegida por un guerrero un poco molesto, elimínale y enrola a más personal hasta completar el grupo.



Hasta que alcances experiencia con tus guerreros, muévete por las zonas de Lotharia, donde encontrarás al espíritu de Azalhgorm, que te informará de lo que tienes que llevar para matar a Krogh. Como cada vez que cambias de zona, aparecen de nuevo los enémigos móviles, utiliza el transportador en forma de red, entre Fragonia y Aragarn, para coger experiencia y ganarte algo de dinero. Entonces dirígete al norte de Osghirod, allí econtrarás un guerrero bastante duro de pelar, si consigues vencerle, te dejará un casco con el que podrás derrotar al hombre lagarto, ya que es invisible, pero con el casco podrás verle. Este hombre lagarto está en Finmuirh, y a su muerte te dejará cinco anillos mágicos, necesarios para combatir a los dragones de Ishar.

Dirígete hacia el bosque de Rhudgast, y concretamente a su templo. Una forma de no perderte es yendo por el rio hasta que nuestro disco duro suene, indicando que ha cargado un nuevo escenario, entonces veremos como hacia el Norte hay un sendero hasta el templo. Ya dentro de él, dirígete hacia la derecha y activa la palanca, te mueves a tu izquierda, y empiezas un pequeño laberinto, que por su sencillez, no hemos publicado.



Tras algunos combates con esqueletos que te darán algunas bolsas de oro, y un gigante que guarda una habitación, al salir del templo debes tener en tus manos las primeras tablas rúnicas, y el frasco mágico transparente, necesario para la confección de las pócimas con los ingredientes que hemos encontrando o vayamos comprando. Esto último será lo más frecuente.



De nuevo hacia Finmuirh, y en su frontera sur con Lotharia, encontraremos las segundas Tablas Rúnicas, éstas son las más fáciles de conseguir. Las demás nos darán algunos problemas.



Otra vez al Norte, dirección Este, y llegaremos a la nueva región de Aragarth, allí un comerciante a caballo nos venderá unos ingredientes no por menos de 5.000 monedas. No seas tacaño, y cómprale, para futuras pociones. Hablando de pociones, en el manual se nos indica sus nombres, y sus ingredientes, pero no su utilidad. No os preocupeis, esto llega ahora mismo.









En la parte inferior de la pantalla se nos muestra en todo momento los personajes que forman parte de nuestro grupo.

Explorando el rio, encontraremos bolsas de oro, y por fin el único puente que nos da acceso a todo el resto del juego. Por supuesto está protegido por un siniestro personaje. Una forma fácil de acabar con él es acribillarle a flechazos. Después, con el hechizo protección que deben tener alguno de nuestros magos, (y si no de vuelta a Lotharia para aprenderlo), nuestros guerreros se encargarán de él, te dejarán pista libre y mucho dinero.

AVANZANDO

Atravesando el puente, llegas a Silmaril; cuidado con sus guardianes, pues son muy peligrosos. En dirección norte, se encuentra una especie de "hombre de las cavernas", que posee una tortuga ywen, consíguela, y de nuevo al sur hasta la región de Vargaeon, y de allí hacia el Oeste, hasta encontrar la casa de Jon el Alquimista, que nos proporcionará un pergamino con la utilidad de las pociones que comentábamos antes. Utiliza sólo esas pociones si te las inventas tú mismo, lo más posible es que tus personajes mueran envenenados.

Yendo hacia el Este, tropezaremos con Ushurak, la gigantesca ciudad de Vargaeon (te incluimos el mapa), y allí puedes enrolar a muchos más personajes, perfeccionarte en las escuelas de aprendizaje, tener nuevos hechizos, y comprar nuevas armaduras y armás más poderosas. Los ogros que hay por la ciudad se encargarán de darnos el dinero necesario. Aparte de esto, sólo recomendarte que oigas con atención las conversaciones en la taberna, y haz caso a un personaje que vive en una plaza, que te indicará la posición de un objeto mágico. Tal objeto mágico, no es más ni menos que la espada de Jarel, que se encuentra al Norte de la región de Baldarov. ¿La tienes ya? Pues ahora como siempre hacia el Este, hasta Zendoria, y en el centro de tal región, en el bosque de álamos, encontraremos a un comerciante que nos pedirá la tortuga ywen, a cambió el nos dará algo muy interesante. Al norte de Zendoria, se encuentra la Mansión Prohibida, si entras en ella sin la protección adecuada (hechizo o poción) morirás poco a poco, pero el premio que encontrarás en su interior son unas nuevas Tablas Rúnicas.



Cerca de allí está la región de Halindor con su aldea. Enrola si puedes al mago elfo de la taberna,





pues sus poderes nos van a ayudar bastante en lo sucesivo, aunque es necesario que le instruyas en el hechizo "Protección Psíquica", que nos defenderá de los magos de Krogh. Si exploramos las casas, llegaremos a la morada de Irvan, que nos pedirá ayuda para rescatar a sus hijas de las huestes orcas, que la tienen secuestrada en Elwingil. Como somos caballeros de la justicia, nos dirigimos inmediatamente hacia Elwingil, al Sudeste de Halindor. Allí nos encontraremos con una espe-



Algunos de los personajes que encontraremos en nuestro camino se mostrarán poco partidarios de que continuemos con vida...





cie de estatua que nos lanzará bolas de fuego sin parar. Protejámonos bien, y duro con ella.

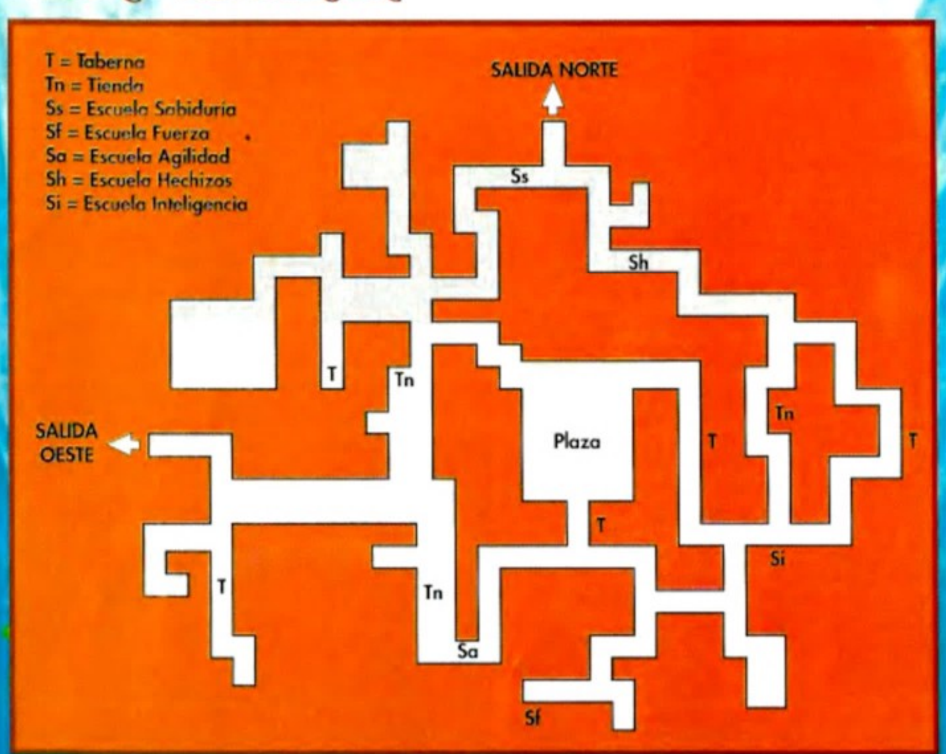
Al entrar a Elwingil habrá bastantes orcos esperándonos. Es conveniente ir descansando y comiendo en las tabernas, hasta la lucha final, cerca de la hija de Irvan. En este punto, es necesario que en vuestro grupo haya algún sitio libre para ella, para llevarla a presencia de su padre, si tienes el cupo lleno, deshazte de alguno de tus miembros. Antes de salir de Elwingil, en la plaza situada cerca de la entrada norte, se encuentra Thorm, que te dará habitos de monje, imprescindibles para continuar la aventura.

Cuando vayas a entregar a la hija de Irvan, te encontrarás con la desagradable sorpresa de que todos los hombres de tu grupo están enamorados de ella, y no quieren devolvérsela a su padre. NO LES HAGAS CASO, y entrégala, para ella debes lavarlos el cerebro con la poción adecuada o simplemente eliminarlos, aunque esto



Una de las grandes dificultades que "Ishar" plantea al jugador es conseguir orientarse en los extensos paisajes que componen el mapeado del programa. Para facilitaros este particular, aquí os ofrecemos estos croquis, que reflejan de forma esquemática la disposición y localización de las diferentes zonas del juego.

PLANO USHURAK



LABERINTO PALACIO DE VALATHAR

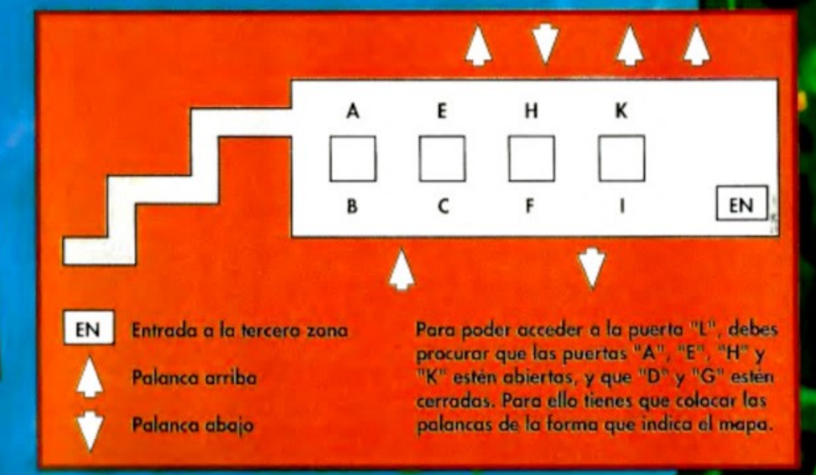
CUARTA ZONA

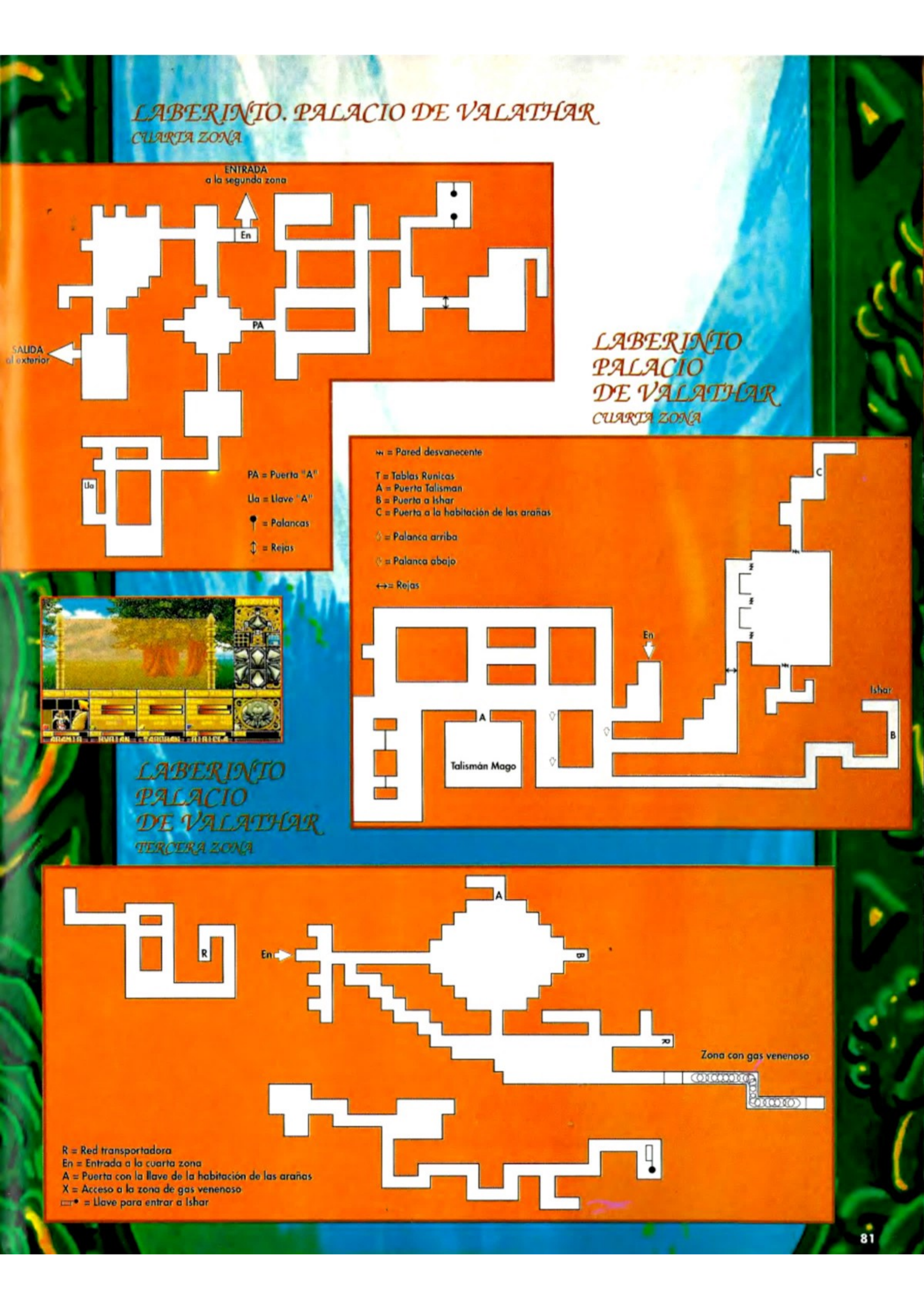




LABERINTO PALACIO DE VALATHAR

SEGUNDA ZONA (ZONA DE LAS PALANCAS)





LABERINTO. PALACIO DE VALATHAR
CUARTA ZONA
ENTRADA a la segunda zona
En
PA
SALIDA al exterior
Lla
PA = Puerta "A"
Lla = Llave "A"
= Palancas
= Rejas
LABERINTO PALACIO DE VALATHAR
CUARTA ZONA
= Pared desvanecente
T = Tablas Runicas
A = Puerta Talisman
B = Puerta a Ishar
C = Puerta a la habitación de las arañas
= Palanca arriba
= Palanca abajo
= Rejas
C
En
Ishar
A
B
Talismán Mago
LABERINTO PALACIO DE VALATHAR
TERCERA ZONA
A
R
En
B
R
Zona con gas venenoso
R = Red transportadora
En = Entrada a la cuarta zona
A = Puerta con la llave de la habitación de las arañas
X = Acceso a la zona de gas venenoso
= Llave para entrar a Ishar



Si manejamos nuestras dotes diplomáticas con astucia, podremos obtener importantes ayudas de algunos personajes del juego.



"Ishar" tiene un mapeado bastante extenso y variado, en el que no faltan los clásicos laberintos, habituales en los juegos de role.

último no es recomendable. Si "consigues" dársela a Irvan, éste te entregará la llave del Templo de Valathar: NUESTRO DESTINO FINAL.

Pero antes, en la región de Uldonyar, hay una pequeña zona al lado del lago llamada Gil-Arás que contiene otras tablas rúnicas, pero por desgracia, cuando vas a por ellas, la pantalla se queda en negro, pues un poderoso hechizo de ceguera protege la zona. En tu libro de recetas mágicas, obtendrás el antídoto.

Usalo y ya tendrás 4 tablas rúnicas. Por aquí merodea otra estatua flamígera.

Cárgatela, y con el botín dirígete a las aldeas o ciudades a comprar armas, hechizos, descansar, comer etc. Antes de adentrarnos en el punto final es conveniente que todos tus personajes tengan la experiencia máxima: 31.000 puntos.

EL LARGO FINAL

Cuando creas que tengas las armas más poderosas, los hechizos mejores, y estés rebosante de salud y energía, encamínate hacia el extremo Este de Halindor, donde encontrarás una red de teletransporte. Te llevará hasta los confines del bosque de Fhulgrod, pero antes podrás ver a Zach en su caballo, que te dará gratis "ojo de sapo", ingrediente necesario para lo que vas a hacer ahora. Te internas en Fhulgrod, y tras matar una multitud de enanos, encontrarás un cerdo: es la bruja Morgula. Utiliza la poción necesaria, y tendrás nada más ni nada menos que a la madre de Krogh, que te ayudará contra él.

Hacia el Norte, y con el hechizo de protección psíquica cargado, veremos a un mago que defiende la entrada a Valathar. Utiliza el hechizo Dormir, y con el más ofensivo que tengas le pegas una buena paliza. Cuando entremos en Valathar, veremos que es como el templo de Rhudgast, pero mucho mayor. Tranquilo, ahí estan los mapas. Así que déjate guiar por ellos, y tras muchas peripecias de llaves y puertas que no quieren abrirse, llegarás a la misma puerta de Ishar.

Ponte las ropas de monje que te dió Thorm, asegúrate que tienes las tablas rúnicas, las últimas están en el propio templo, así como el Talismán del mago, y la bruja Morgula, enfrentaté a los últimos hechiceros y tendrás al mismo Krogh delante de ti.

El futuro de Kendoria está en tus manos.

Angel Fco. Jiménez.





TODAS LAS SEMANAS EN TU KIOSCO

OK CONSOLAS

VIVE LA AVENTURA CON TUS JUEGOS PREFERIDOS POR SOLO 100 PTAS.





- OK Tricks & Tracks: *HEART OF CHINA*
- Compañía: DYNAMIX
- Distribuidor: ERBE..
- Tarjeta Gráfica: MCGA, VGA
- Tarjeta de sonido: AD LIB, SOUND BLASTER, ROLAND



Heart of China





El dinero, si se está arruinado, es una fuerte razón para actuar con valentía, y las mujeres otra. Cuando las dos se unen, pocos peligros hay que sean insalvables, aunque a primera vista lo parezca.
¡ Crea tu propia aventura y ponte a prueba en el más famoso rescate desde donde sale el sol hasta el ocaso ! La recompensa será... ¡¡Inimaginable!!

DE DONDE SA
EL SOL HAST







Kate, la hermosa hija del millonario americano Eugene Adolfo Lomax, ha sido secuestrada por Li Deng, un maleante oriental, que la ha capturado mientras trabajaba de enfermera.

Es Viernes y está anocheciendo en Hong Kong. Sigue lloviendo desde el Martes. Llegué aquí hace tres días y estoy tomando una copa en algún insano y lúgubre bar del centro. Llevo un rato observando a un peculiar personaje que se encuentra medio borracho al otro lado de la barra. Parece occidental... Creo que me va a dirijir amables palabras de un momento a otro.

- ¡Eh! ¡Tú! Sí; no te hagas el despistado. Deja ya de fisgonear en mi sección y pásate a otra de OK PC. ¡Aquí no se te ha perdido nada! [...] ¿Es que no me has oído? ¡Largo!...

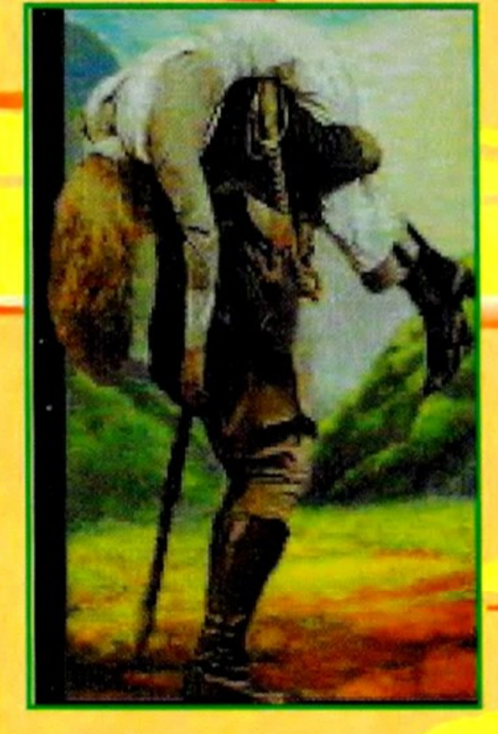
- No dices nada... Bien, hablaré yo. Necesito un trago: ¡`Glup`! "Ya sé que sabes quien soy, pero tengo que decirlo: ...me llamo Masters. "Lucky" Jake Masters. Fuí un As de la aviación en la Guerra Europea. Ahora soy un gran empresario y poseo la mejor compañía de transporte aéreo de todo Oriente. Estoy pasando una mala racha, pero es temporal. Algunos años atrás, estuve a punto de perderlo todo. Era otra época. Por aquellos días, no andaba muy bien mi compañía. Entonces conocí a

LE
A EL OCASO





Aunque al final será nuestro propio corazón quien obtenga la más preciada recompensa, de momento se baraja la bonita cifra de 200.000$ como "obsequio" por liberar a la bella Kate.



Eugéne Adolfo Lomax. Un gran tipo, ¡sí señor! Me buscó para proponerme un trato: su hija -Kate- había sido secuestrada por Li Deng, mientras trabajaba de enfermera. Me pagaría bien: 10.000 $ para gastos, mas 200.000 $ al final, pero restaría 20.000 $ por cada día que pasase sin llevar a Kate sana y salva a su lado. Me dió un nombre: Zhao Chi. Dijo que lo buscara. Así las cosas, decidí arriesgarme, ya que las multinacionales habían hecho de mi empresa una marioneta sin valor.
Todo pudo ocurrir de forma distinta, pero iré directamente al grano.

Un vertiginoso rescate de Oriente a Occidente.

«BIFURCACION DE LA TRAMA»

(Ahora puede ser el momento idóneo para explicar que existen bifurcaciones en la trama, que pueden llevarnos por lugares distintos dependiendo del camino que deseemos elegir. Nosotros siempre elegiremos uno concreto, pero esto no quiere decir que no existan otras posibilidades de acabar el juego con éxito o no.) Mi entrevista con Lomax tuvo lugar en el muelle. Decidí comenzar aquel mismo día. Alquilé una riskshaw como medio de transporte y empecé a recorrer Hong Kong en busca de Chi. El mejor sitio para obtener información en lugares como éste, son las tabernas. Allí se sabe todo y todo se planea. En concreto, me dirigía al bar de Ho, un sitio muy concurrido que se encontraba en una céntrica calle de la ciudad. Una vez en la puerta, entré y, tras una amena conversación con el dueño -que me recordó mi última y destructiva visita-, logré lo que quería, no sin verme inmerso en algún que otro insignificante altercado. Cuando se estaba caldeando el ambiente entre los gorilas de Ho y yo, salió Chi de su escondrijo para evitar males mayores. Utilizando mis dotes de persuasión, convencí a Chi para que me acompañase a buscar a la hija de Lomax con el avión. No era él muy amigo de los nuevos avances, así que tuve que salir a la calle y hacerle un avión, con un papel que recogí del suelo, para demostrarle que hay ciertas cosas más pesadas que el aire que pueden volar sin ser pájaro. Por otra parte, él sabía que, como enfermera, Kate había ayudado mucho a su pueblo y consideró la misión una causa justa. Me acompañaría, pero antes de alejarnos, pasamos por el herbolario de la señora Wu. Ella es una peculiar amiga de Chi que no habla con extranjeros, así que tuve que pedirle a él que me ayudase. Buscábamos unas hierbas curativas cuya composición necesitaba mierda de gaviota -¿para qué decirlo más fino si de todas formas es mierda?-. Adivina a quién le tocó la "china". Chi me prestó una ciruela para engatusar a la gaviota -siempre fuí un galán y utilicé cualquier medio para conseguir mis propósitos de las mujeres-.





Esta, aunque de otra especie, no fué una excepción. Todas sucumben. De vuelta a la tienda de Wu, la poción estuvo terminada en poco tiempo. Una vez en confianza, Wu me dió alguna otra cosa de cuyo valor dudé pero que cogí... por si acaso. ¿Para qué visitar a Lomax si aún no tenía casi nada? Decidimos ir al aeropuerto Chi y yo. "Pon alguna excusa al aduanero y sal volando hacia Li Deng" fué el consejo de Chi. Mientras tanto, Deng reafirmaba su postura de quedarse con Kate.

Chi me dirá dónde aterrizar con el avión. Casi nos estrellamos con una vaca que había en la improvisada pista. Al poco tiempo, se acercó un campesino con el que sólo Chi pudo hablar y al cual convenció para que le vendiese sus ropas a cambio de unos cigarrillos. No podía ir vestido de Ninja por aquella región agrícola.

Una vez hechos los arreglos necesarios para pasar desapercibidos, nos dirijimos a casa de Li Deng. No estaba mal el "apartamento" para haber sido construido en la época de Genghis Khan. En la puerta, agazapados, vimos cómo un labrador entraba sin problemas, con una vaca, dentro de la fortaleza. Chi tenía ya un plan que incluía el secuestro de una idéntica, pero el mío era menos arriesgado -tenía en alta estima la vida de Chi y decidí que no tuviera que pasar por ese horror-.

«BIFURCACION DE LA TRAMA»

Dando la vuelta a la fortificación, esperamos a que el vigía no pudiera vernos y fuímos hacia la alcantarilla pegándonos a la base del muro -suerte que cogí del avión todo lo que podía serme útil- y conseguimos forzar la reja. No tuvimos más remedio que entrar y seguir por la cloaca ya que, a los pocos pasos, la salida quedó sellada por unas puertas especiales: estábamos atrapados. Hube de ingeniármelas para conseguir un poco de luz y poder ver hasta que llegamos a una zona donde había un pequeño agujero practicado en el techo, por el cual se filtraba claridad. Sugerí a Chi que utilizase una viga que habíamos visto por el camino, para agrandarlo y así poder escapar de aquella peste viscosa que adoraba nuestros pies -aunque dicen que el fuego, con fuego se com-

La más trepidante aventura que jamás nadie se atrevió a contar.





Pese a su dudosa reputación, la taberna de Ho nos servirá para obtener valiosas informaciones y sobre todo para encontrar a nuestro principal compañero de aventura, el fiel y valeroso Zhao Chi.







A lo largo de la aventura tendremos que relacionarnos con una gran cantidad de personajes, y no todos amigos precisamente...







La utilización de actores reales filmados, digitalizados y superpuestos a escenarios profusamente dibujados, dotan al juego de una calidad y un realismo fuera de lo visto hasta el momento.

bate-. Era la cocina lo que estaba encima de nosotros. Unas escaleras nos ahorrarían tiempo y peligros para llegar hasta Kate, pero había que entretener al perro de alguna forma y librarnos de los posibles guardias de alguna otra, así que puse a trabajar mi ingenio con resultados... aceptables. Al chucho le dimos el vino del comedor para que la durmiera y, de vuelta, `tropecé` accidentalmente, con una lámpara de aceite que inició un incendio. En NINGUN momento podíamos echarnos atrás o seríamos hombres muertos y eso lo sabíamos. Una vez llevado a cabo el plan, en el nivel superior del palacio oí unos gemidos lastimeros. Tras atravesar la puerta de la habitación del cocinero, descubrimos a Kate custodiada por dos enormes cobras en la galería de arte de Li Deng. Rápido, disparé a una de ellas, pero no pude evitar que la otra mordiese a Kate. Con todo este jaleo, la alarma había sido dada y Li Deng sabía de nuestra presencia en la fortaleza por lo que tuve que saltar con Kate por el balcón mientras Chi se ocupaba de los guardias que nos habían descubierto. El cordón que sujetaba las cortinas, me sirvió de liana -otros también las usan...- Una vez en el patio, nuestro único medio de transporte eran unos tanques que había en los garajes, de los cuales tomamos prestado uno para llegar hasta el avión. No tenía las llaves, así que me las ingenié para arrancarlo haciendo lo que todo el mundo hace cuando quiere robar un coche y carece de llaves: primero, quita la placa de chapa del interruptor, y después... ejemm. Tras librar una cruenta persecución donde los perseguidos éramos nosotros, conseguimos despegar de aquel infierno. Kate empeoraba por momentos, así que nos dirigimos al único sitio donde existía el antídoto para el veneno de la picadura de una serpiente con esas dimensiones. En Hong Kong hubiera muerto. Era un día más, pero la vida de Kate estaba en peligro, y mi recompensa por el trabajo realizado también, así que volaron otros 20 de los grandes.

KATMANDU

Nos dirijimos, pues, a KATMANDU. Tras un -poco afortunado- aterrizaje forzoso, el avión quedó al borde de un precipicio. Kate estaba peor y uno de nosotros, debía pedir ayuda.

«BIFURCACION DE LA TRAMA» Al final fuí yo, y Chi se quedó curando a Kate, porque podía hacer que el veneno cesara en su empeño de matarla. Chi tomó del avión útiles para acomodar a Kate.

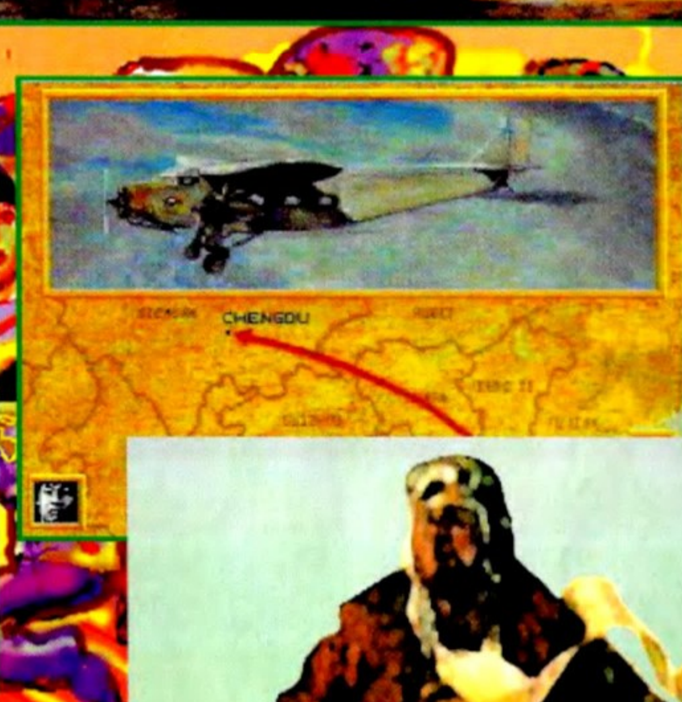
Ante mi tardanza, Chi le dió un poco de medicina de Madame Wu para ganar tiempo, pero como esto no era suficiente,



¿Siempre has querido ser un héroe? ¡Ahora puedes serlo!







Hacernos con un vehículo aereo nos permitirá atravesar de una forma cómoda y rápida las grandes distancias que tendremos que recorrer en pos de Kate.

decidió propinarle el misterioso golpe "saholin" con la mano por encima de Kate. Mientras tanto, encontré ayuda. Con el nuevo día, volaron otros veinte mil, pero al menos, Ama ya estaba cuidando a Kate en condiciones aceptables y todos nos hallábamos sanos y salvos. Seguí sus sabios consejos de visitar al Lama Walallamallajan. Detrás de la austera puerta de la cabaña donde vivía, en lo alto de la colina, asomó un discípulo preguntón, al que tuve que engañar haciéndole creer que yo era alguien importante que quería ver al sabio. No habló mucho, así que decidí volver más tarde y, mientras tanto, me acerqué a poner un telegrama al padre de Kate. Allí me enteré de que no podía volver a Hong Kong. Hicimos un poco de tiempo visitando el pueblo, y después decidimios probar suerte con el Lama de nuevo. Me habló de una persona que tiranizaba a los suyos, y de un pergamino que debía rescatar si quería ganarme la gratitud de los aldeanos para que me ayudasen a salir de allí. Fuímos a la taberna -el mejor sitio para saber cosas...- Mientras tanto, Deng continuaba obcecado en capturarnos.

Ya en la taberna, hablando con Sardar, creí adivinar lo que necesitaban, pero como no eran conocidos, decidí arreglar unos asuntillos, antes de volver para hablar en serio.

El "asuntillo" era nada menos que la imperiosa necesidad de combustible. Pasé por la chatarrería, y hube de convencer al niño que lo custodiaba, haciéndole comprender que yo era un tipo muy peligroso y regalándole lo que a todos los niños les gusta: juguetes.









Nadie ha dicho que la vida de un héroe deba ser fácil, pero los mil peligros a los que tendremos que hacer frente para llevar a buen termino nuestra aventura pueden resultar casi excesivos...

No tenía, así que tuve que construir uno utilizando la caja de madera que había en el suelo, los palillos de Chi y sus monedas. El trato fué un éxito y yo estaba muy contento, así que volví a la taberna para decir a los jóvenes que si su tirano tenía un arma, ellos tendrían la mía. Inmediatamente después, se dirigieron en tropel a hacer la revolución. Como premio a nuestra intervención, nos ayudaron a salir de aquel infierno helado.

ESTAMBUL

Un día más hasta Estambul. Más dinero que se va. Al llegar allí, Kate estaba deseosa de hablar con su padre, para darle las buenas noticias, pero al dirigirnos al sitio indicado por el mecánico para hablar por teléfono, resulta que no dejaban entrar a las mujeres. Por su parte, Chi creyó que estaba de más, y decidió quedarse junto al avión. De repente me vino a la mente, cierto tema pendiente con el Nabab. Total porque estuve un par de veces con una chiquilla, que luego resultó ser su hija. Y es que no te puedes fiar de nadie: llegas a una ciudad, armas un poco de simpático bullicio, te diviertes con una belleza sin importarte quién es y, por eso, ya tienes a una legión pisándote los talones. No sé si consistirá en mí forma de ser...

Entre tanto, los secuaces de Li Deng, continuaban sembrando el terror por los lugares donde habíamos estado.

En el Club de Oficiales, donde se encontraba el teléfono, tuve que entrar solo -es el paraíso- , pero nunca vienen mal un par de copas, no más, y una amistosa charla entre el vaso y tú. En fin, lo bueno dura poco y tuve que llamar a Lomax.

Renegocié muy duramente el trato con él, pero mi gozo se vió en un pozo, porque al salir, los guardias del Nabab me apresaron. Ahora, Kate estaba sola y debería arreglárselas por su cuenta. Cuando todo hubo terminado, le pedí que me contase lo ocurrido en mi ausencia: Como necesitaba dinero para moverse por la ciudad, y yo le dejé tan poco, tuvo que vender, regateándo, en la tienda de empeños de Kasim lo único de valor que llevaba encima consiguiendo 150 siclos y jugar después al juego de la concha con Mohmar, donde pudo ganar bastante dinero. "Este juego es muy difícil, ya que debes estar atento y no hacer caso de los comentarios de Mohmar que intentará distraerte", me comentó. Mas tarde se marchó a curiosear por los alrededores, descubriendo en el lateral del palacio del Nabab a una venerable anciana que pidió un regalo por ayudarle, pero ¿que le podía dar?. Siguió deambulando hasta las puertas de la ciudad, donde se tropezó con el puesto de frutas de un niño, desperdigándolas todas por el suelo, pero aquel, en vez de enfadarse, la encontró tan bonita que le regaló una flor. Con aquella grata sorpresa, se dirigió hacia donde estaba la anciana, la cual se encaprichó de la flor, y dijo que le ayudaría si se la regalaba a cambio. Aconsejó que comprase la sierra de hierro que habia en la tienda de Kasim, y le propuso obtener algún medio de transporte para salir rápido de los alrededores de palacio. Compró la sierra, y se dirigió a las puertas de la ciudad para adquirir un camello regateando, como siempre,



con el resto del dinero ganado en el juego de la concha, ya que era el único medio de transporte existente. Con todas las cartas en su manga, inició el rescate, que hubiera sido imposible sin la ayuda de la encantadora Almira, a la que estaremos eternamente agradecidos.

Tras el rescate tuve una pequeña discusión con Kate: que si patatín, que si patatán, ya se sabe con las mujeres..., pero de todas formas, no me gustaría verla enfadar. Sus sentimientos, con todo lo plastas que son en ocasiones, resultan sorprendentemente importantes a veces... y dignos de adoración. Perseguidos ahora por partida doble, el Nabab mandó una escuadrilla a buscarnos, pero eran un poco más lentos que los secuaces de Deng, que destruyeron el avión, haciendo saltar a Chi por los aires... c`est la vie!. No teníamos tiempo ni de llorar a nuestro amigo. El único medio para escapar de aquel tugurio, era únicamente el Orient Express. Después de cogerlo, sólo nos quedaba regresar a París...

EN EL ORIENT EXPRESS

«BIFURCACION DE LA TRAMA» Tuve una seria conversación en el tren con Kate, con lo cual pude arreglar las cosas entre nosotros dos, y salieron a la luz los verdaderos sentimientos. Pero siempre hay alguien "dando la vara", y tuvo que ser Tong quien nos siguiese al tren. Tenía que deshacerme de una vez por todas de ese asqueroso tipo. Tras una lucha sin cuartel en el techo de los vagones, la persecución mútua nos llevó hasta el último. Kate, que lo estaba viendo todo, observó que el enganche se había soltado y el vagón comenzaba a separarse del resto del tren. Me avisó con tiempo y pude saltar. Afortunadamente viví para ver cómo el vagon donde estaba Tong descarrilaba estallando. Con el corazón de Kate en mis manos, la llegada a París estaba próxima. En la estación se encontraba Lomax para recibir a su hija, pero rehacio a pagar lo pactado. Al final, fué el amor de Kate por mí lo que le hizo reconsiderar el tema y más tarde, ya en el hotel, una visita inesperada colmó la felicidad de aquellos momentos: Chi estaba milagrosamente vivo. Todo pudo terminar de otra forma, pero la fortuna, esta vez, nos sonrió. "La historia de cómo sobrevivió Chi a la explosión del avión y del porqué me encuentro en esta precaria situación después de haberlo tenido todo, es algo que le contaré en otra ocasión, amigo...." Al día siguiente, la foto del avión de "Lucky" Jae Masters estrellado en las montañas, me hizo ver, que había encontrado un merecido descanso el último héroe de la Era Moderna.

José Villalba Medina.





Pocas veces se han combinado con tanto acierto en la realización de un video juego lo mejor de las películas de aventuras, la más avanzada concepción técnica y el más clásico desarrollo de una aventura gráfica. El resultado es sencillamente impresionante.





OK PC Connection

¿Quién no se ha encontrado alguna vez con un problema en la memoria de su ordenador? ¿quién no ha proferido más de un grito por un quítame allá esos bytes?. Muchos son los cometidos que tiene reservados la memoria del PC y aquí vamos a comentar algunos aspectos que a veces se nos atragantan a pesar de tener soluciones relativamente "sencillas".

NUESTRO PROPOSITO

No vamos a tratar de dar un curso de informática acerca del funcionamiento de cada elemento de un PC, sería demasiado extenso y pesado. Tampoco pretendemos que quién ya conozca a fondo estos temas se sienta ofendido en lo más profundo de su ego. Vayan para ellos nuestras más sinceras disculpas por ponernos, en este caso, de parte del más débil. El único objetivo que perseguimos es abrir un poco más un mundo con en el que día a día estamos en estrecho contacto.

Desvelar, para quién se pasa horas y horas delante de la pantalla intentando solucionar problemas que no lo son tanto, algunos de los métodos más tradicionales. Quizá algunos vean esta finalidad muy por encima de nuestra capacidad, pero ello no quita nuestro derecho a compartir todos los conocimientos, por humildes que sean, que poseamos. En futuras publicaciones volveremos a tratar aquellos otros temas que, siempre a criterio nuestro, nos parezcan más interesantes. Esta vez decidimos que la memoria de nuestro ordenador debía de ser la protagonista.

La Memoria básica o RAM (Random Access Memory o Memoria de Acceso Aleatorio) como vulgarmente es llamada en este mundillo, es una de las partes más importantes de las que componen un PC. El que la tengamos en mayor o menor cantidad supondrá que podamos manejar un abanico más o menos amplio de programas y por tanto de posibilidades. Si nos preguntamos qué hace la memoria RAM en nuestro ordenador, la respuesta correcta sería que su función es la de ayudar al procesador en cuanto al manejo y almacenamiento de información se refiere. El procesador es el gran "cerebro" de todas las operaciones que se "cuecen" en nuestro ordenador, pero esto es otra historia que contaremos más adelante.

Vayamos a nuestro grano en cuestión.

Y AL PRIMER DIA, EL PC NECESITO DE SU RAM

Fácilmente podríamos confundir el concepto de memoria RAM con el de memoria de almacenamiento por tanto, establezcamos en un principio las diferencias entre una y otra. Muchos piensan que cuando se habla de memoria del ordenador, se hace referencia a la cantidad de "Megas", "kas" o "bytes" de los que dispone el PC.

Esto, no es cierto, puesto que el que nosotros poseamos un disco con "cincuentichiquicientos" millones de Megas, puede ser que tan solo tengamos 512 o 640K de RAM. Y aquí surge esa eterna pregunta nacida de la confusión : ¿que mi ordenador no carga este o el otro programa por falta de memoria? y a continuación la consiguiente exclamación : ¡No es posible! y para finalizar : ¡Esa porquería de programa está defectuoso!. En un 5% de casos habrá Vd. acertado plenamente, pero ¿qué pasa con el 95% restante?.



En el archivo CONFIG.SYS, están contenidos normalmente aquellos archivos de los que necesitaremos hacer uso durante nuestro trabajo. Una excesiva instalación de éstos, supondrá reducir el espacio de acción de la RAM.

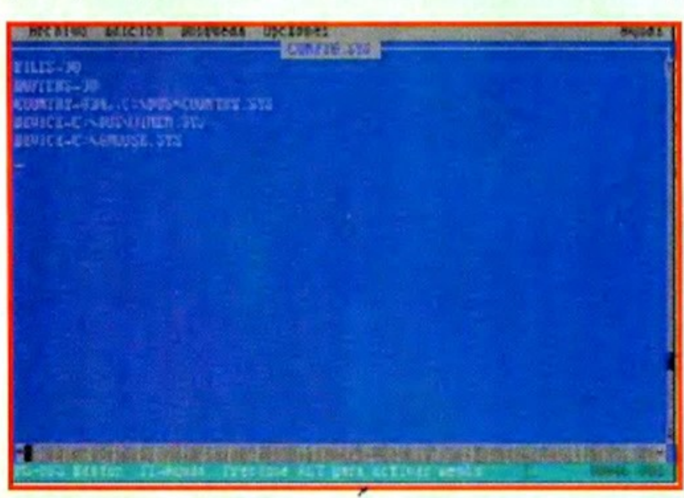
CUESTION DE MEMORIA

Los dispositivos instalables que se pueden acoplar a nuestro ordenador y que reciben el apelativo de discos duros/fijos, son los culpables de nuestro error. Efectivamente pueden tener un número indeterminado de capacidad de información, pero entendámonos, un ordenador sin disco duro, desde el primer día necesitará de la RAM. En el disco duro podremos ir almacenando una tras otras todas las montañas de información como su capacidad permita, pero en ningún momento ni su tamaño ni su distribución le serán de ninguna ayuda al procesador. Su papel en esta película por tanto sería el de actor secundario.

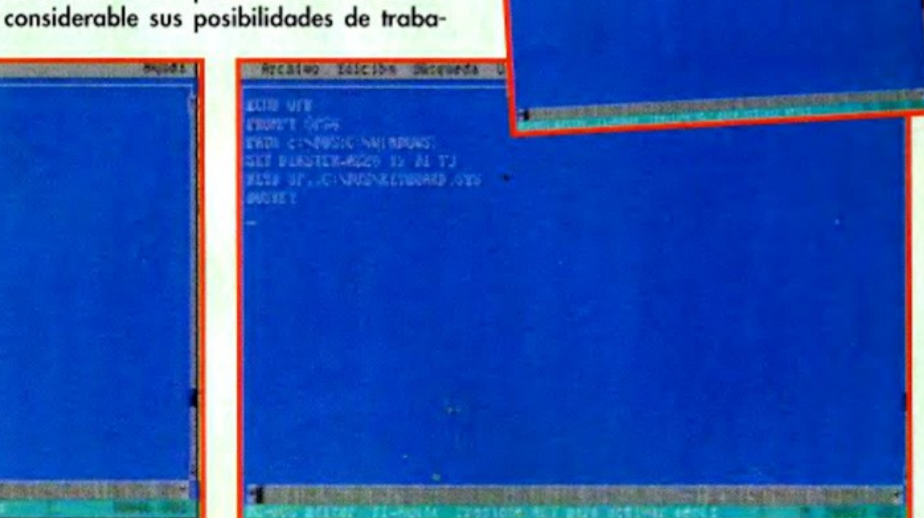
La RAM cumple unas funciones similares a las que se realizan en un motel de cualquier carretera, entendiendo la parte profesional, por supuesto. Podríamos decir que presta moméntaneamente su espacio para que se procesen los datos necesarios en ese momento. Una vez realizada esta operación, deja sus habitaciones disponibles para las nuevas porciones de información que llegan hasta su puerta. Desde luego que si cobrara por ello, esta memoria sería multimillonaria.

Algún defectillo tenía esta maravilla que tener, y ese es su limitada capacidad. Como hemos dicho anteriormente, lo normal es que nunca pase de 640K, pero los "engendros" mecánicos de hoy le permiten licencia para adquirir una extensión mayor, aunque la gestión de esa "ayudita" sea totalmente distinta. Cuando uno enciende su ordenador, después de pasar los testeos preliminares, hay una serie de elementos que se definen en los archivos de carga del Sistema Operativo (otro futuro protagonista), y que por tanto ocuparán un espacio perpetuo dentro de la memoria que reducirá de forma considerable sus posibilidades de trabajo, aunque no tanto como pensamos.

¿Cómo podríamos saber si disponemos de la memoria libre suficiente para poder cargar un programa? ¡Muy fácil!. Una vez cargado nuestro aparato y con su famoso cursor en la posición: X>_, (entendiendo por X cualquier unidad desde donde se haya cargado el Sistema, habitualmente A o C), podremos introducir la siguiente orden : CHKDSK o MEM (cuidado que estamos hablando del archi-conocido y extendido MS-DOS). De este modo obtendremos toda la información que necesitamos sobre nuestra RAM.



Un fichero CONFIG.SYS, solo con las instrucciones necesarias para el arranque del ordenador, dejará mucho más operativa la capacidad de memoria del PC.



Otro fichero importante en el arranque del ordenador es el AUTOEXEC.BAT, tednremos pues que vigilar su contenido.

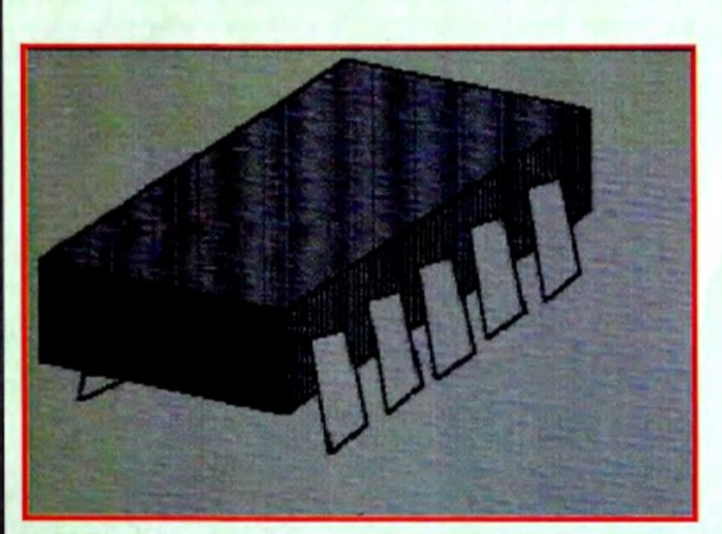
PROBLEMAS TIPICOS CON LA MEMORIA

¿Estáis empezando ya a creer que la RAM tiene vida propia? pues no señor, sigue teniendo a su jefe inmediato en el procesador. El es quién decide cómo han de producirse todos esos intercambios de información, aunque no por eso hemos de despreciar la importancia de tener RAM. Al principo de los tiempos del PC, el procesador 8086, del cual se generaron todos los posteriores, fue dotadò de la posibilidad de acceder únicamente a 1Mb de memoria. Los diseñadores, se pusieron a pensar en la mejor manera de distribuirlo y decidieron ejecutar una división casi salomónica : 640k para la RAM y lo demás para la ROM (Read Only Memory o Memoria de solo lectura). Esta cantidad asignada a la RAM, se denomina habitualmente Memoria básica y es todo el área de que disponéis para ejecutar programas, cargar dispositivos, etc....

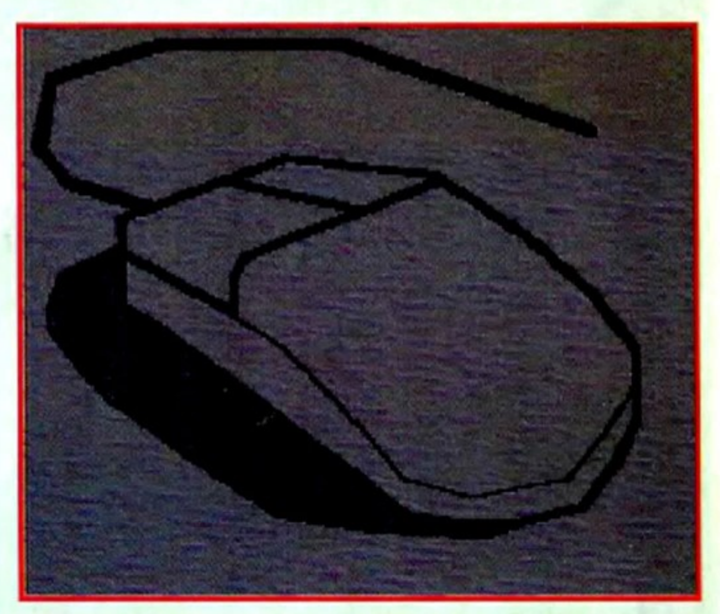
¿Porqué dar solamente 640k a la RAM si es tan importante? total, para lo que lo va a necesitar la ROM. Vuelves a equivocarte Flannagan, gracias a ese tamaño que sobra en la ROM (normalmente sólo utiliza 64K), podemos utilizar las direcciones que queden libres para asignarles nuevas RAM, aunque no serán acumulables y por tanto están gestionadas mediante otros sistemas. Atención al nombrecito que reciben : Memoria conmutada, que además es intercambiable y ampliable, ¡vaya pasada!. Estamos hablando de esto que algunas veces nos comenta el vecino informático que todos tenemos : ¡Pero hombre, tienes que ampliar la memoria tío! Antes que nada, que te quede claro que si tienes 640K de memoria básica, nunca vas a poder ampliar esa memoria básica, lo único que conseguirás es aumentar el tamaño de RAM del ordenador en x bytes más que tendrán que ser controlados por programas especificamente creados para ello en la mayoría de los casos. Además aunque tú tengas un Mega más que yo, a mí me carga el juego y a tí no, ¡chincha rabiña!.

MI ORDENADOR NO CARGA TU PROGRAMA

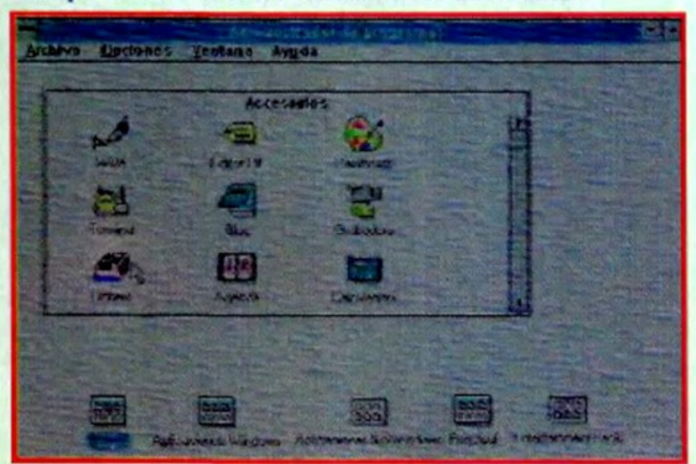
Todo el software que habitualmente se comercializa hoy en día, tiene una serie de características técnicas. ¡Ah!, esas que se hartan de repetirme en cada parte del paquete que me lea y que yo siempre había pensado que era un pros-



Ante todo debéis saber que la RAM es un chip que se encuentra en la placa base de vuestro PC. No es posible manipularla sin tener los conocimientos adecuados.



El ratón tiene uno uso muy extendido en los ordenadores actuales, pero ¿sabiáis que reduce memoria RAM?.



Algunos programas vienen preparados para gestionar la memoria "añadida" de RAM. La versión 3.0 de Microsoft Windows es una buena muestra de ello.

Algunos comando de MS-DOS, nos informan rápidamente de la cantidad de "memoria básica" que poseemos. En este caso se lo consultamos al comando MEM.



pecto farmacéutico para especialistas. Bueno, pues normalmente te dice cuanta memoria necesita libre como mínimo para funcionar correctamente antes de pasar a despotricar cuando te de el error: falta memoria. Observa cuánta memoria te queda libre utilizando los comandos antes citados u otros que cumplan esa función, que seguramente vendrán especificados en ese bonito libro que hace juego casi con todos los demás de la estantería y que se llama Manual de usuario. Una vez que hayas verificado que efectivamente, no tienes memoria sufiente, (perdón, que tu ordenador no tiene memoria suficiente), tendrás que ir pensando en descargarla lo necesario para que lo que quieres probar te funcione sin mayores problemas.

Una buena manera es reducir tus archivos CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT, que están situados (o al menos deberían estarlo) en el directorio raíz de tu disco. Que cómo lo haces, ¿qué pasa que has vuelto a poner el Manual en la estantería?.

Siempre tendrás a mano un editor de texto para poder modificar la estructura de estos ficheros de forma adecuada. Si estas esperando que te enseñe como funciona, sientáte cómodamente. Hazte una copia de los ficheritos y juega un poco antes de que metas la pata con cualquiera de estos archivos imprescindibles en el arranque de tu ordenador y te quedes, nunca mejor dicho, "colgado".

Además, para qué le habías quitado todo el polvo acumulado a tu manual. No obstante, puedes echar un vistazo a las figuras que acompañan a este artículo y si aún no estás muy seguro de lo que haces, consulta a tu pediatra.

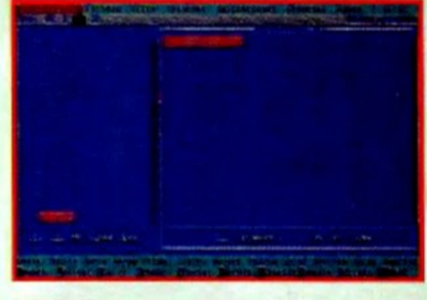
Sí aún así, no logras alcanzar el número solicitado por el juego o programa que deseas utilizar, recuerda aquel programa tan bonito que te dejo instalado tu amigo Matías. ¡Sí, hombre!, aquél que te dijo que se llamaba.... ¡huésped!, no.. .era...¡inquilino!...tampoco...¡Ah!, ¡residente!. El de los colores tan bonitos, que te saca la calculadora que te dice que citas tienes para cada día del año 3.015 y que te mezcla los teléfonos con operaciones aritméticas mientras un muñeco de aspecto agradable se cruza por la pantalla. Bueno, pues desengánchalo de donde este puesto y verás como consigues que todo vaya mejor, ¡total para lo que lo usas!.

RECOMENDACIONES

La dirección de este artículo no se hace responsable de los hechos más o menos desagradables que pudieran surgir en los ordenadores del Ministerio de Hacienda cuando hagan prácticas de lo aquí indicado. Si podemos recomendar que ante todo seáis responsables y conscientes de lo que hacéis en todo momento, que realicéis varias copias de seguridad de los archivos que intentéis modificar evitando así llamadas molestas a vuestra mamá o papá respectivos para que os saquen del apuro. Recordad que no estáis manejando un transistor con pantalla, esto es un ordenador ¡releñe! (cariñoso y póstumo recuerdo a Javier Basilio). Si no estáis muy seguros de poder hacerlo, repasar vuestro manual, consultad otras fuentes de información, pero no hagáis nada de lo que pudieráis arrepentiros largamente.

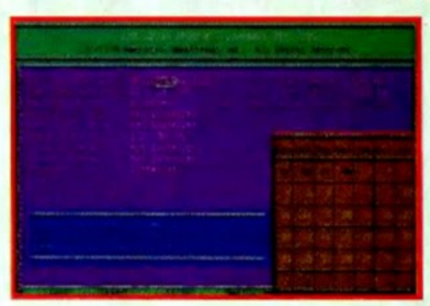
Para terminar el decálogo de prevenciones, un consejo publicitario : Perded el miedo al ordenador, dejaros caer dentro de él y posiblemente hallaréis un amigo realmente fiel. ¡Hasta la próxima!.

F.J."Comet Tronner".



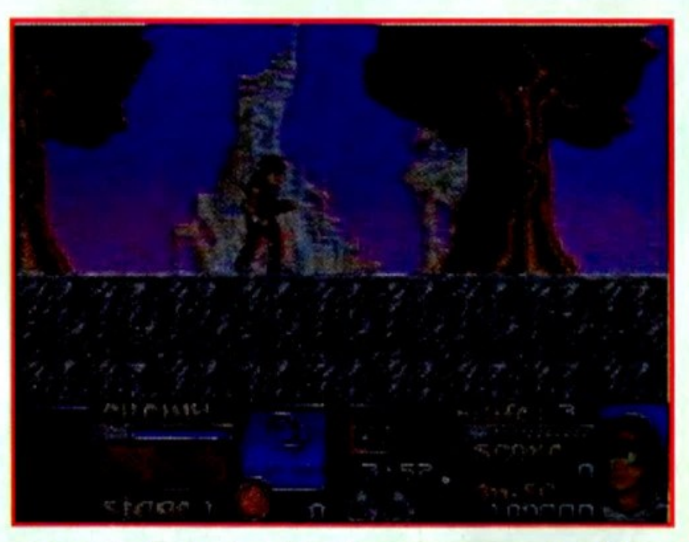






Los programas de configuración son primordiales para tu PC, no los uses si no estás capacitado para hacerlo.

Cuando tu RAM funciona, el abanico de programas que se abre es amplio. Desde programas de utilidad hasta tratamientos de texto, todo tiene su importancia.



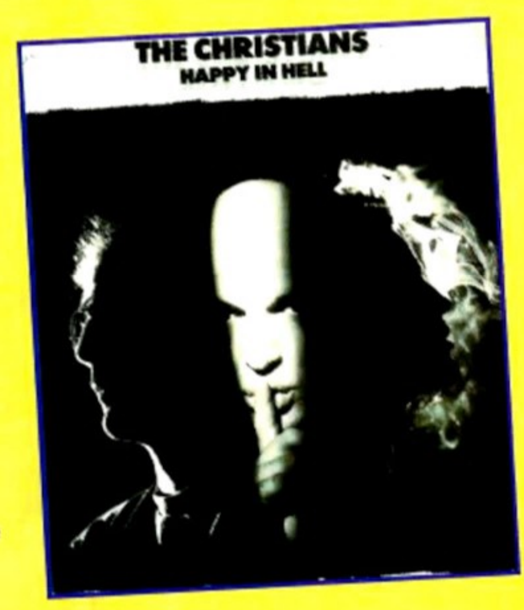
¿Entendéis ahora por qué los juegos no cargan en tu PC? ¿ha dejado de asustarte el mensaje: falta memoria?¡Bien!



DISCOS

"HAPPY IN HELL"

DE NUEVO A ESCENA

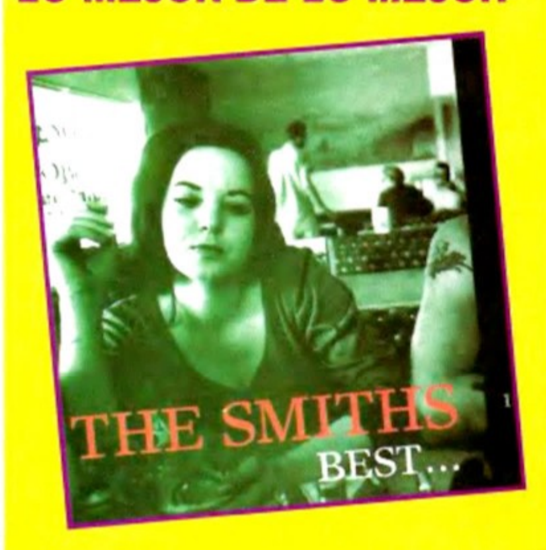


Parecían un tanto olvidados después de su último disco, pero no es así, y por ello vuelven a escena con su nuevo L.P. "Happy in Hell" que pretende ser un poco lo que ellos quieren ser, felices en el infierno, pese a quien pese. El tema central que da título al disco está cantado a capella, fórmula que dicen forma parte de sus preferencias más íntimas, lo que dará sin duda un empujón aún más fuerte a su tercer trabajo. Es probable que nuestro país entre en los planes de su gira por Europa en los próximos meses, aunque creemos que hasta febrero o marzo será difícil verlos en vivo. No obstante, si podremos degustar los temas incluidos en su disco, compuestos por los tres componentes del grupo, que parecen apartarse del encasillamiento religioso al que habían sido injustamente sometidos en algunos mercados mundiales.

DISCOS

"THE SMITH BEST... I"

LO MEJOR DE LO MEJOR



Este añorado grupo vuelve a estar en candelero gracias a esta recopilación de sus mejores canciones, éxitos o como lo queramos llamar. Esto demuestra que la década de los ochenta aún no ha muerto, al menos del todo. Los catorce temas que van incluidos en este vinilo no ocultan ninguna sorpresa inesperada y después de oírlo te darás cuenta de que solamente están los más comerciales. Aún así, tiene su importancia, sobre todo para los fanáticos del grupo, que de vez en cuando se recuerden las canciones de aquellos que marcaron una época. Ahora separados, quizá ellos también recuerden con cariño aquello que les unión en su día.

DISCOS

TAKE THAT AND PARTY

RELEVO PARA NEW KIDS ON THE BLOCK



Sus conciertos se cuentan por desmayos, histerias, lágrimas, gritos, algún que otro intento de suicidio y sobre todo por el éxito. La polvareda que estos cinco muchachos se están encargando de levantar allí por donde pasan está a punto de desbordar la que formaran en su día los New Kids...
Música super-bailable y a ritmo desenfrenado junto a caras jóvenes y no menos atractivas son la fórmula aplicable para el éxito seguro. Gary, Howard, Jason, Mark y Robbi se encargarán de romper el mayor número de corazones posibles con su single "I found heaven" y el resto de su L.P.



Lunas de Hiel

OTRO "PINITO" POLANSKI



Entre el sado-masoquismo, el amor, la perversión y el odio, se desenvuelve una historia que nunca está tan alejada de la realidad como en principio pueda parecer. A Polanski le ha gustado siempre romper moldes y derribar mitos, aún así las preguntan quedarán sin respuesta retorciéndose en nuestros cerebros.
Relación hombre-mujer tema principal, las derivaciones a que los influjos de la vida cotidiana les empujan son el nudo y la explosión de sentimientos disparatados el desenlace final de un film protagonizado por Peter Coyote (Oscar), Enmanuelle Seigner (Mimi) y esposa del director, Hugh Grant (Nigel) y Kristin Scott-Thomas (Fiona). Un verdadero drama de pasiones donde el amor y el odio pretenden ocupar el mismo lugar y al mismo tiempo.

Juego de Patriotas

MARCA DE BEST SELLER

Jack Ryan (Harrison Ford) intenta abandonar su labor dentro de la CIA después de dedicarle gran parte de su vida. El motivo es, como viene siendo habitual, la familia harta de vivir de sobresalto en sobresalto. Todo parece muy bonito, demasiado quizá, pero sus vacaciones en Inglaterra se van a ver terminadas cuando Jack se ve implicado en la desarticulación de un atentado terrorista. Venganza, miedo y sobre todo mucha acción están detrás de cada escena acechando a nuestro protagonista y a su familia.

Jack Ryan, se convertirá con toda probabilidad en el James Bond de los 90, para ello la productora se ha adueñado de los derechos de diez guiones con la pretensión de incorporarlos a la pantalla, creando de este modo una interesante saga.



Regreso a Howard End

DESPUES DEL OSCAR DE HOPKINS

Nuevamente, Anthony Hopkins reaparece en la pantalla encarnando un difícil y complicado personaje llamado Henry Wilcox. Todo girará en torno a una herencia más que discutible que Ruth Wilcox (Vanessa Redgrave) otorgará a Margaret Schegel (Emma Thompson), muy a pesar de Henry. La herencia en cuestión es una casa denominada Howards End, apacible residencia de campo en la que se sucederán hechos más que significativos y suculentos diálogos que podrían dejar al protagonista del silencio de los corderos en



mantillas. Esta basada en el libro de Forster "La mansión", bueno más que en el propio libro, en la buena desripción de las imágenes que el autor consigue. La mezcla siempre dudosa de varias familias en busca de un común objetivo volverá a ser la gota que colme el vaso de la paciencia.



NUESTROS ELEGIDOS DEL MES

RANKING

1



ASHES OF THE EMPIRE (EMPIRE/DRO SOFT)

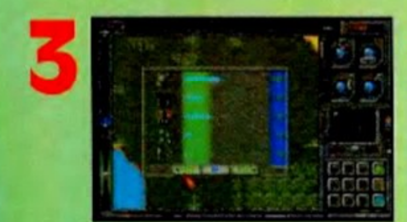
Disfruta de toda la complejidad y realismo de un excitante simulador que te va a permitir realizar una increible cantidad de acciones diferentes. Tu objetivo: pacificar una serie de repúblicas que luchan por su indepedencia. Diplomacia, pólitica, estrategia, arcade, todo se une en ésta espectacular producción que ocupa el primer lugar de nuestra lista de éxitos.

2



INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS: THE ACTION GAME
(U.S.Gold/Erbe)
No sólo de aventuras gráficas vive el hombre, ¿verdad, Indy?

3



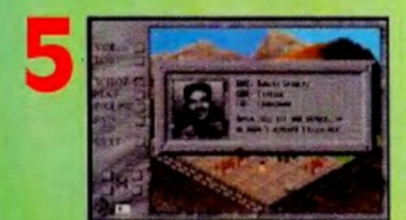
GLOBAL EFFECT
(Millenium/Dro Soft.)
Si te preocupa el medio ambiente y todo lo relacionado con el ecologismo, este es sin duda el juego que buscabas.

4



RISKY WOODS
(Dinamic/Dro Soft)
Una producción nacional que gracias al apoyo de Electronic Arts está destinada a convertirse en un exito internacional.

5



ROME AD92
(Millenium/Dro Soft.)
Si quieres aprender un poco de historia mientras juegas a ser emperador, atrévete con este fascinante viaje a la antigua Roma

6



CARTOONERS
(Electronic Arts/Dro Soft)
Seguro que nunca pensaste encontrar una utilidad para tu Pc que fuera tan divertida como un juego.

7



CRIME CITY
(If.../System 4)
Adéntrate en el oscuro mundo del crimen para resolver un misterioso asesinato que trae en vilo a la ciudad.

8



HARDNOVA
(Electronic Arts/Dro Soft)
Cuando un juego de role se combina con toda la fantasia de la ciencia ficción el resultado no puede ser sino apasionante.

9

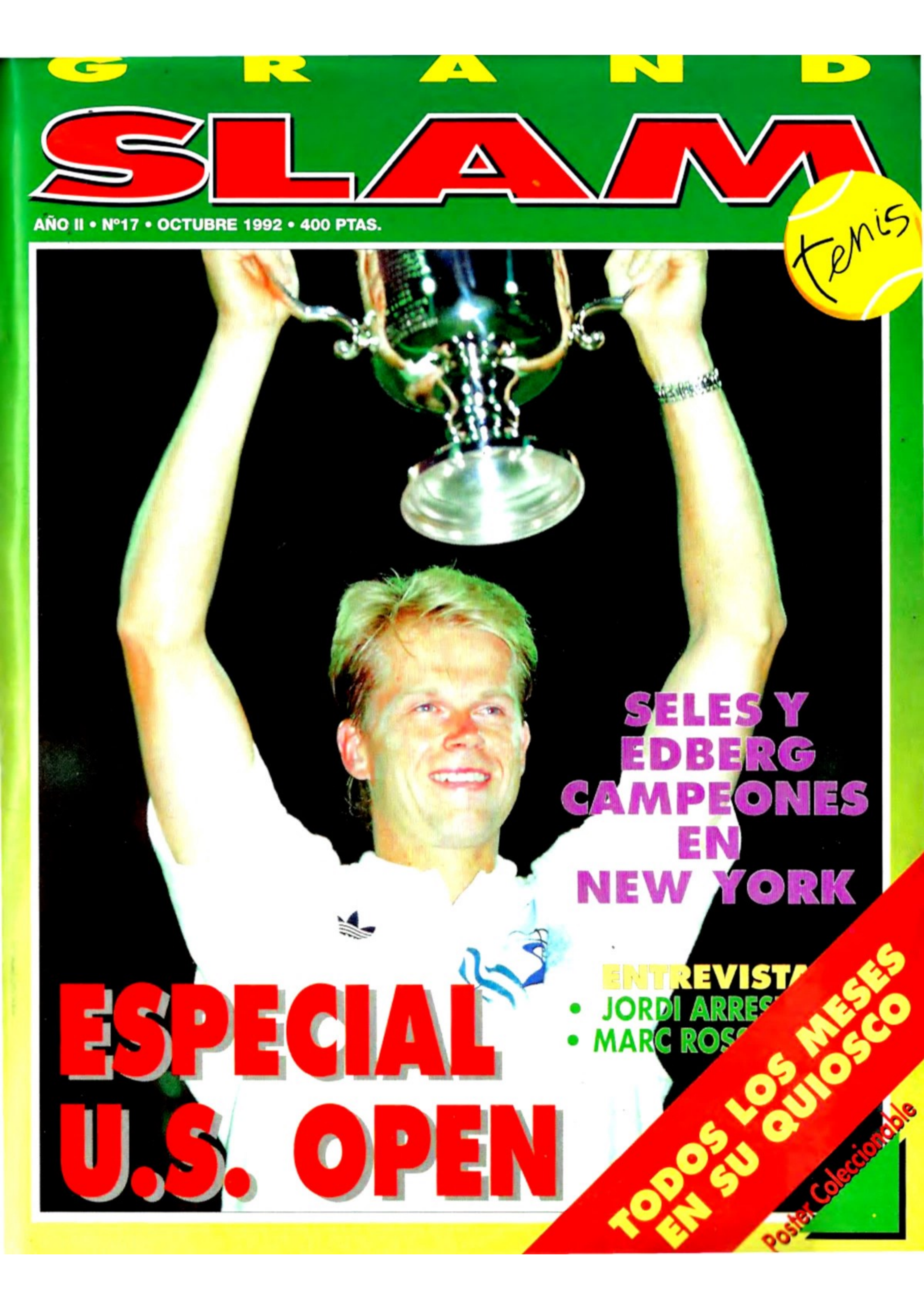


BIRDS OF PREY
(Electronic Arts/Dro Soft)
Los cielos te esperan para que los surques a los mandos de los aparatos aereos más sofisticados.

10



STEEL EMPIRE
(Ready Soft/Dro Soft)
Un increible viaje al futuro para participar en las guerras del siglo XXI, cuando los ejercitos estén compuestos por cyborgs.


GRAND
SLAM
AÑO II • Nº17 • OCTUBRE 1992 • 400 PTAS.
tenis
SELES Y
EDBERG
CAMPEONES
EN
NEW YORK
ENTREVISTA
• JORDI ARRES
• MARC ROS
ESPECIAL
U.S. OPEN
TODOS LOS MESES
EN SU QUIOSCO
Poster Coleccionable



¡AHORA EN TU ORDENADOR!
LA PIRATERIA ES DELITO
STREET FIGHTER II™
BLANKA
E. HONDA
ZANGIEF
RYU
GUILE
DHALISM
KEN
CHUN LI
Disponible en PC, St, Ag
Spectrum, Amstrad, Amstrad disco (a partir de enero)
Street Fighter™ II. © 1992 Capcom USA, Inc. Todos los derechos reservados, Street Fighter™ II es una marca registrada de Capcom USA, Inc. Distribuido bajo licencia de Capcom USA por U.S.Gold Ltd.
U.S.GOLD
CAPCOM USA
ERBE
Serrano, 240 • 28016 Madrid • Tel: (91) 458 16 58